Le serment du magicien

Moi qui arpente les mondes à la recherche des

mystères du noble art de magie

JE FAIS LE SOLENNEL SERMENT

d'obéir aux TROIS RÈGLES ci-inscrites

et de M'EFFORCER EN TOUT TEMPS

d'être digne du titre de « MAGICIEN ».

Les règles de l'Art magique

- UN MAGICIEN point ne mentira ni ne tolérera la fausserie d'aucun ordre.
- UN MAGICIEN point ne lèvera la chausse gauche avant d'avoir posé la droite au sol.
- UN MAGICIEN point ne s'aventurera au-dehors lorsque la tempeste fait rage.

Signature :

Sommaire

Chapitre premier : Magie 11

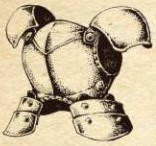
- Qu'est-ce qu'un magicien ? 12
- Leçons à l'attention des apprentis magiciens 1 : « Les Grands Sages » 12
- Les outils de la magie 13
- Leçons à l'attention des apprentis magiciens 2 : « La Fiole » 14
- Le lancer de sorts 16
- Leçons à l'attention des apprentis magiciens 3 : « La baguette légendaire » 16
- Inventaire des runes 18
- Leçons à l'attention des apprentis magiciens 4 : « Quêtes express » 72

Chapitre second : Alchimie 73

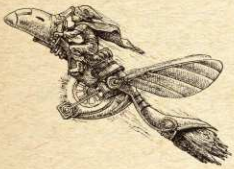
- Qu'est-ce que l'Alchimie ? • Chaudrons et génies 74
- Comment utiliser votre chaudron 75
- Formules alchimiques 76

Chapitre troisième : Équipement 95

- Familiers et équipement 96
- Armes, armures et accessoires
  - Épées et dagues 97
  - Haches et marteaux 101



- Lances 104
- Griffes 106
- Cornes 109
- Pièces d'armure 110
- Boucliers 113
- Robes et tuniques 115
- Casques 118
- Capes 119
- Crocs 122
- Médailles 124
- Écussons 125
- Écailles 127



Leçons à l'attention des apprentis magiciens 5 : « Moyens de transport » (1re partie) 129

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 6 : « La Resserre du serregent » 130

Chapitre quatrième : Provisions 131

Les provisions de base du magicien

- Provisions de base 132
- Ingrédients 134
- Matériaux 136
- Friandises 141
- Les différentes friandises et leurs effets 145
- Gemmes et perles 146

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 7 : « Moyens de transport » (2e partie) 147

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 8 : « L'Hiboutique » 148

Chapitre cinquième : Créatures et familiers 149

Créatures et familiers • Qu'est-ce qu'un familier ? 150

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 9 : « Sérénades et havre aux familiers » 151

La ménagerie 152

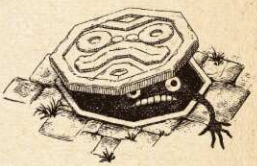
Évolution • Orbes 153

Signes des familiers 154

Monstres sauvages • Introduction aux genres des créatures 156

Bestiaire des créatures selon leur genre

- Milites — Bêtes légendaires 1 : Les gardiens 157
- Bestiae — Bêtes légendaires 2 : Le grand cerf de la sylve 164
- Aquatica — Bêtes légendaires 3 : Les tentacules des abysses 175
- Aves — Bêtes légendaires 4 : Le maître des cieux 182
- Minima — Bêtes légendaires 5 : Sa Majesté le Rat Botté 192
- Automata — Bêtes légendaires 6 : La statue animée 201
- Flora — Bêtes légendaires 7 : Le Gardien du Kraa 208
- Vermes — Bêtes légendaires 8 : Le grand serpent du désert 216
- Nymphae — Bêtes légendaires 9 : Le chien disparu 222
- Dracones — Bêtes légendaires 10 : Le mystère des eaux 229
- Arcana — Bêtes légendaires 11 : L'énigme rouge sang 236
- Daemonia — Bêtes légendaires 12 : Des lumières éclairant la nuit d'encre 243



◆Mortui — Bêtes légendaires 13 : Le grand vaisseau fantôme — 249

◆Nobilia — Bêtes légendaires 14 : L'arbre luisant — 256

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 10 : « Les cauchemars » — 190

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 11 : « Toute créature a son point faible » — 191

Les Guerres runiques : Illustration — 212

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 12 : « Au Potron Minet » — 258

Chapitre sixième : Douze contes merveilleux 259

Le premier conte : Le prince couard et le lion — 260

Le second conte : Les écureuils et le roncier — 265

Le troisième conte : Le bonhomme-fée à la larme facile — 270

Le quatrième conte : L'homme-ours et les larmes de la princesse — 272

Le cinquième conte : Le garçon qui voulait être dieu — 278

Le sixième conte : Mon autre Moi — 284

Le septième conte : Comment la petite fille devint reine — 287

Le huitième conte : Le jeune berger — 290

Le neuvième conte : Les fabricants de flûte — 294

Le dixième conte : La machine volante — 299

Le onzième conte : L'arbre et la pierre — 304

Le douzième conte : Le journal d'une jeune femme — 308

Chapitre septième : Régions du monde 311

Carte du monde 312

Carte locale : Aestiva (Nord) 314

- Balade en ville : Carabas 316

Carte locale : Aestiva (Sud) 318

- Balade en ville : Al-Mameuh 320
- Balade en ville : Port-Maillot 322

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 13 : 323

« Le temple du Jugement » • « Le Sage Suprême »

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 14 : 324

« La côte aux Naufrages » • « Le palais des Larmes »

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 15 : 325

« La culture des Stèles »

Carte locale : Automnia 326

- Balade en ville : Kassler 328

Carte locale : Autres îles 330

- Balade en ville : Inuktituk 332
- Balade en ville : Boicéliande 333

Leçons à l'attention des apprentis magiciens 16 : 334

« Les clairières cachées »

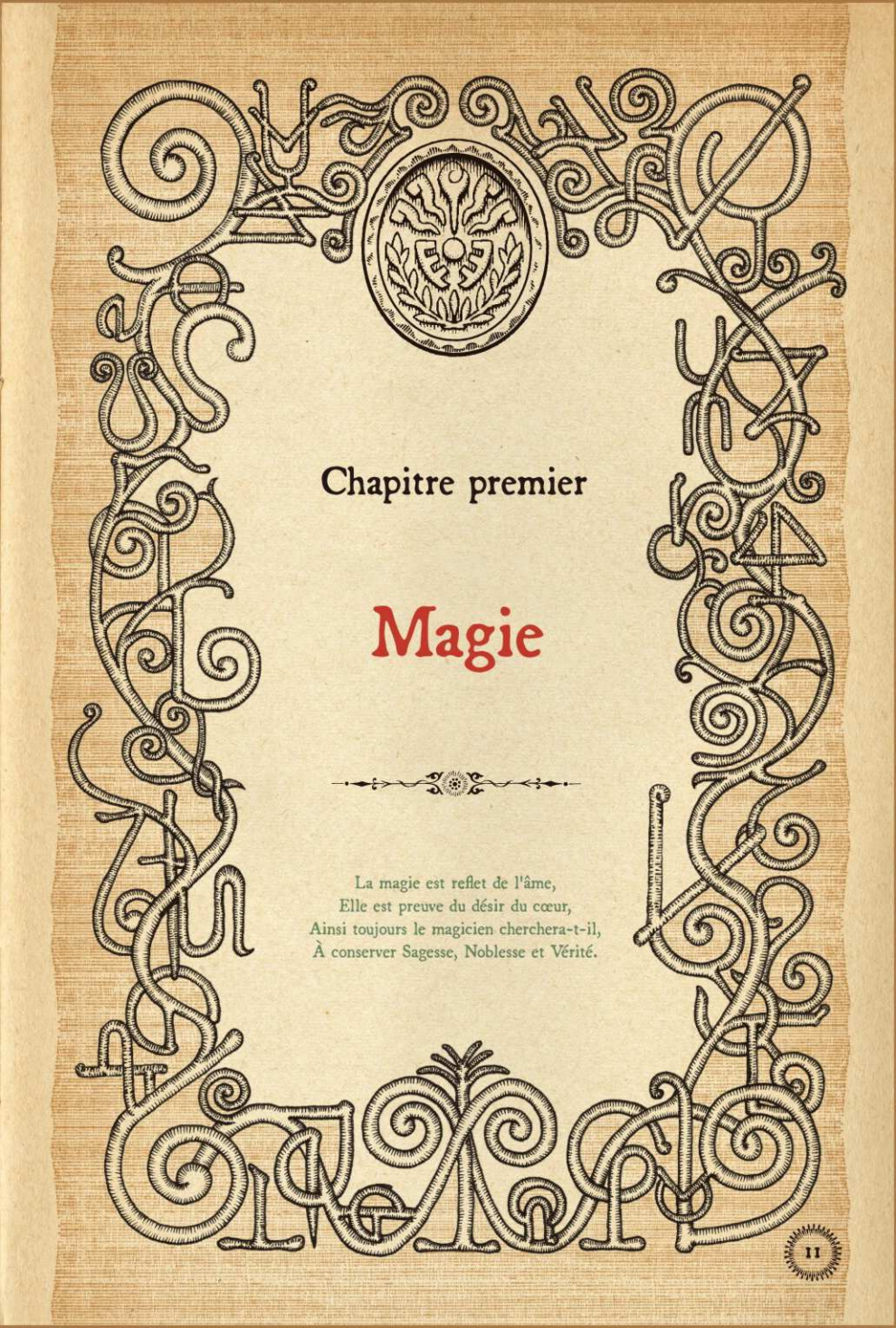
Leçons à l'attention des apprentis magiciens 17 : 336

« L'autre monde »

Le continent perdu 337

L'écriture nazcaä 338

Sages paroles à l'usage des magiciens débutants 340



Chapitre premier

Magie

La magie est reflet de l'âme,
Elle est preuve du désir du cœur,
Ainsi toujours le magicien cherchera-t-il,
À conserver Sagesse, Noblesse et Vérité.

Qu'est-ce qu'un magicien ?

En ouvrant ce livre et en signant le serment, vous avez manifesté votre aspiration à devenir magicien. Mais avant de vous engager plus avant dans cette voie, vous devez en apprendre davantage sur ce qu'implique ce choix.

La magie ne peut être pratiquée que par ceux qui en possèdent l'aptitude. Regardez votre reflet dans la pierre incrustée sur la couverture de cet ouvrage. Si elle apparaît verticalement inversée, ou « tête-bêche », alors vous possédez le don inhérent nécessaire à la pratique magique. Il va de soi que c'est là la moindre des choses attendues des magiciens ayant signé le serment.

Les magiciens pratiquent principalement deux formes de magie : les sorts, qui consistent à tracer des runes avec une baguette, et l'alchimie, qui implique la combinaison de deux matériaux ou plus afin de créer quelque chose de très différent. Dans ce chapitre, nous présenterons les sorts. L'alchimie sera abordée en détail dans le chapitre suivant.

Une troisième école magique, relative à l'utilisation des familiers, sera aussi évoquée en temps utile. Gardez toutefois à l'esprit que la gestion des familiers réclame des talents assez différents de ceux nécessaires aux autres types de magie. Certaines personnes sont en effet capables d'appeler des familiers bien qu'il leur soit impossible de lancer le moindre sort.

Les magiciens maîtrisant simultanément le lancer de sorts, l'alchimie et l'utilisation des familiers sont appelés des sages. Devenir sage est le plus grand honneur qui puisse être accordé à un magicien. C'est un titre fort noble, auquel vous pourrez prétendre si votre cœur reste pur et si vous vous consacrez sans relâche à vos études et à votre entraînement. Bien que la voie qui s'ouvre devant vous soit ardue, elle est celle sur laquelle doivent s'engager tous ceux qui aspirent à la grandeur.

Les trois piliers de la magie

Sorts · Alchimie · Familiers

Leçons à l'attention des apprentis magiciens

I

Les Grands Sages

Les quatre Grands Sages vivant en ce monde sont réputés pour leur maîtrise des trois piliers de la magie. Leur aptitude à lancer des sorts est sans égale et ils maîtrisent à merveille les familiers. On sait moins, en revanche, qu'existait jadis un Grand Sage connu sous le nom de Roi sorcier, dont les aptitudes surpassaient celles de tous les autres. Las ! Seuls les écrits anciens portent désormais trace de son souvenir.

Les outils de la magie

Objets que tout magicien se doit de posséder.

L'Almanach du magicien

Le livre que vous tenez. L'ouvrage indispensable à tout apprenti magicien.

Journal du magicien

Pour tirer le meilleur profit de sa formation magique, un étudiant des arcanes doit toujours être prêt à prendre des notes.

Sac sans fond

Un sac étonnamment profond, capable d'accueillir une quantité quasi illimitée d'objets utiles et de provisions.

Fiole

La Fiole permet au magicien de conserver les vertus extraites du cœur de ceux qu'il rencontre.

Baguette magique

Nécessaire pour tracer des runes, donc lancer des sorts. Le magicien doit porter à sa baguette le plus grand soin et le plus grand respect.

Ménagerie

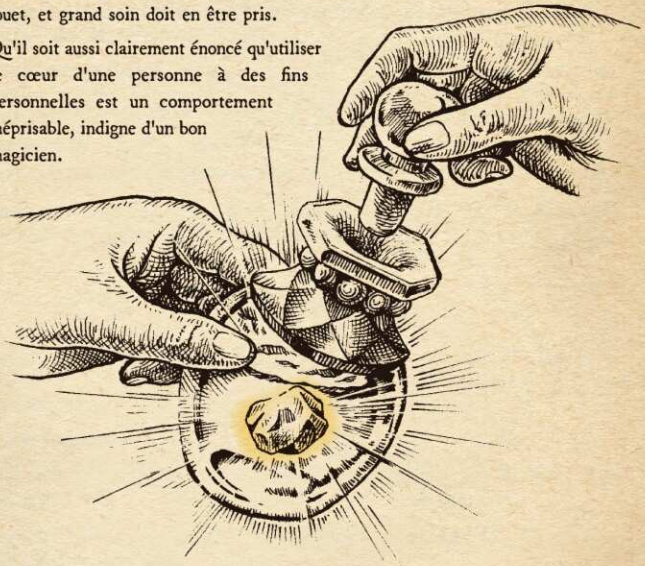
Contenant de taille réduite, mais spacieux, destiné au transport des familiers.

La Fiole

Joie et chagrin, plaisir et douleur... Notre cœur contient toutes ces choses et plus encore. Un cœur peut parfois contenir trop de l'une et pas assez d'une autre. Un tel cœur perd alors son équilibre, avec de lourdes conséquences sur celui à qui il appartient. La Fiole est un contenant spécial dans lequel les vertus, les éléments qui constituent un cœur, peuvent être gardées. Elle est aussi capable de percevoir la présence de qui possède une vertu spécifique en abondance et se met à luire lorsqu'une telle personne est proche.

Avec la formation adéquate, les magiciens peuvent apprendre à prendre une vertu chez qui en est doté en abondance et à la partager avec d'autres qui en ont besoin. Naturellement, le cœur d'une personne n'est point un jouet, et grand soin doit en être pris.

Qu'il soit aussi clairement énoncé qu'utiliser le cœur d'une personne à des fins personnelles est un comportement méprisable, indigne d'un bon magicien.



Les vertus

Huit vertus peuvent être conservées dans la Fiole : le courage, la bonté, l'ambition, la foi, la tempérance, l'enthousiasme, l'amour et l'assurance. Bien que toutes semblent être d'extraordinaires qualités en soi, l'excès de l'une d'entre elles peut provoquer une réelle détresse. Trop d'assurance, par exemple, mène tout droit à l'arrogance.

Bien sûr, l'absence d'une vertu en particulier est également un problème. En effet, une déficience grave dans l'une des vertus empêche la personne de fonctionner : on dit d'elle qu'elle a « le cœur brisé ». Il est du devoir d'un magicien de prélever une vertu chez qui la possède en abondance et de la partager avec qui en a le plus besoin, afin de restaurer l'équilibre de son cœur.

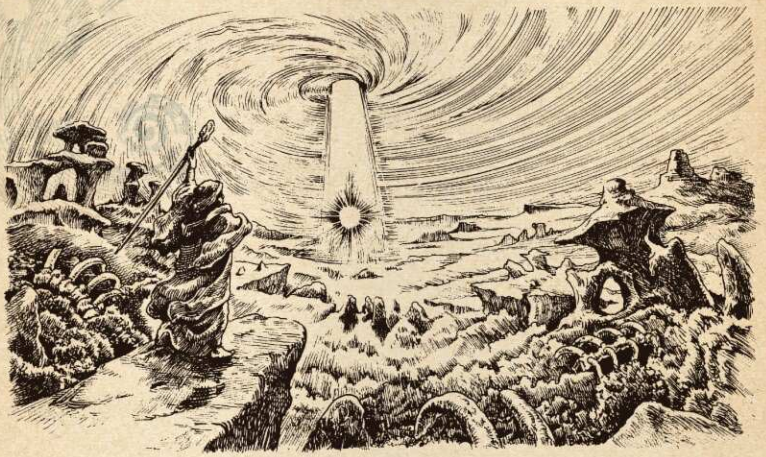
Il faut néanmoins savoir que nul ne possède une réserve illimitée de vertu dans laquelle puiser. De surcroît, seul un fragment de chacune des huit vertus peut être transporté dans la Fiole en même temps. Dès qu'une vertu contenue dans la Fiole a été partagée avec une personne au cœur brisé, il est nécessaire de trouver quelqu'un d'autre doté de cette vertu pour pouvoir en prélever à nouveau.

1 Une personne dotée d'une vertu en abondance accepte d'en céder un peu.

2 La vertu est ensuite donnée à une personne qui en est dépourvue.

3 L'équilibre du cœur est rétabli et la personne au cœur brisé retrouve son état naturel.

Le lancer de sorts



À ce stade de votre lecture, vous avez normalement compris ce que l'on attend du magicien que vous êtes. Le moment est donc venu de tracer vos première runes. Ce n'est point une chose à prendre à la légère. Le tracé suit un ordre précis, et l'on ne saurait envisager les conséquences produites par le non-respect dudit ordre. Il faut donc apporter un soin tout particulier à l'apprentissage du tracé des runes.

Leçons à l'attention des apprentis magiciens

3

La baguette légendaire

« Lumen » est une baguette légendaire, réputée avoir appartenu jadis au sage connu sous le nom de Roi sorcier. Entre ses mains, elle avait le pouvoir d'invoquer des ouragans et de raser des montagnes. On dit que trois pierres magiques l'ornaient autrefois, mais leur emplacement, comme celui de la baguette elle-même, s'est depuis fort longtemps perdu dans les méandres de la connaissance humaine.

Tracer des runes

Contrairement à la croyance populaire, le lancer de sorts ne nécessite pas de prononcer de formule magique. Le magicien doit en revanche utiliser sa baguette pour tracer des runes : des symboles obscurs d'une langue antérieure même à celle de la civilisation nazcäa. Si la langue elle-même s'est perdue depuis fort longtemps, ses runes sont encore aujourd'hui tracées par les magiciens.

- Tenez votre baguette à deux mains lorsque vous tracez des runes. Le sort ne fonctionnera pas si vous ne suivez pas scrupuleusement l'ordre du tracé, ou si vous le commencez au mauvais endroit. La ligne noire indique le premier trait, la ligne rouge le second.
- Sachez que connaître le tracé d'une rune ne suffit pas toujours à lancer le sort correspondant. Le magicien doit parfois remplir certaines conditions préalables, et certains sorts ne peuvent être lancés qu'avec des baguettes spécifiques.

1

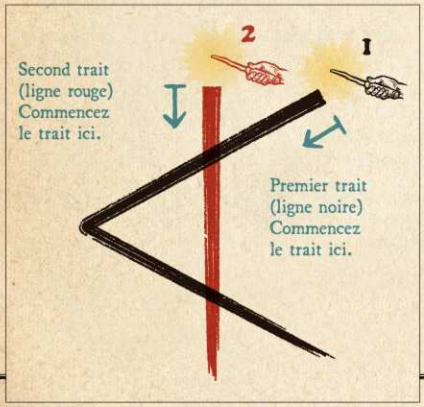
Videz votre esprit et faites la paix en votre cœur. Écartez toute pensée mauvaise. Visualisez le sort que vous souhaitez lancer.

2

Tenez votre baguette à la verticale et en concentrant toute votre énergie à son extrémité, tracez la rune dans les airs.

3

Ne lâchez pas votre baguette avant que le sort ne soit lancé. Ce faisant, la rune risquerait d'être perdue dans l'éther pour l'éternité.



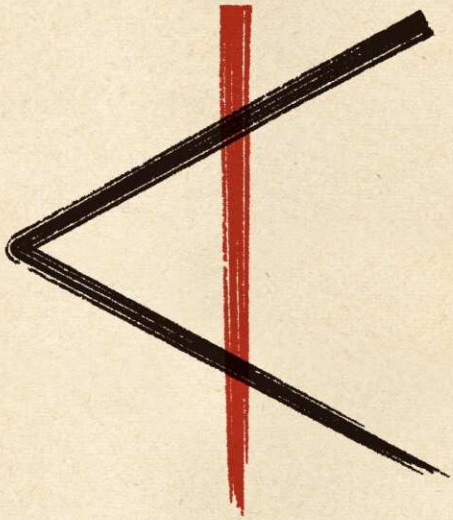
Inventaire des runes

1 Appel de familier	p20	14 Camouflage	p33
2 Portail	p21	15 Lampe magique	p34
3 Premiers soins	p22	16 Natura lingua	p35
4 Antidote	p23	17 Croissance rapide	p36
5 Guérison	p24	18 Imitation	p37
6 Cueille-cœur	p25	19 Porte dérobée	p38
7 Passe-cœur	p26	20 Carte au trésor	p39
8 Crochetage	p27	21 Cure de jouvence	p40
9 Voyage	p28	22 Fusion	p41
10 Lévitation	p29	23 Faille temporelle	p42
11 Dédoublement	p30	24 Champ de force	p43
12 Invisibilité	p31	25 Silence	p44
13 Coffrographie	p32	26 Gastronomagique	p45

27 Tranche de vie	p46
28 Pont	p47
29 Spirite	p48
30 Marionnettiste	p49
31 Réminiscence	p50
32 Télempathie	p51
33 Lest	p52
34 Alea jacta	p53
35 Métamorphose	p54
36 Lilliput	p55
37 Miaou-garou	p56
38 Mérou-garou	p57
39 Déluge	p58
40 Fulgur	p59
41 Boule de feu	p60
42 Onde de choc	p61
43 Morsure glaciale	p62
44 Trait de lumière	p63
45 Invocation	p64
46 Noctus	p65
47 Astréa	p66
48 Séisme	p67
49 Fruit empoisonné	p68
50 Balai magique	p69
51 Renaiscendres	p70
52 Lumen	p71

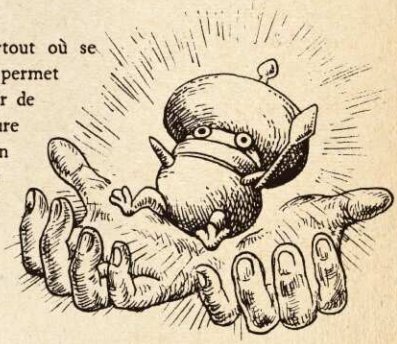
Rune n° 1

Appel de familier



Invoquez un familier du plus profond de votre cœur.

Les créatures voient le jour partout où se trouve de la force vitale. Ce sort permet à un magicien de façonner, à partir de la force vitale de son propre cœur, une créature qui devient ensuite son familier. Faites la paix en vous-même avant de lancer ce sort, car son résultat est toujours révélateur. Un familier ainsi appelé est l'incarnation de votre cœur et de votre âme.



Rune n° 2

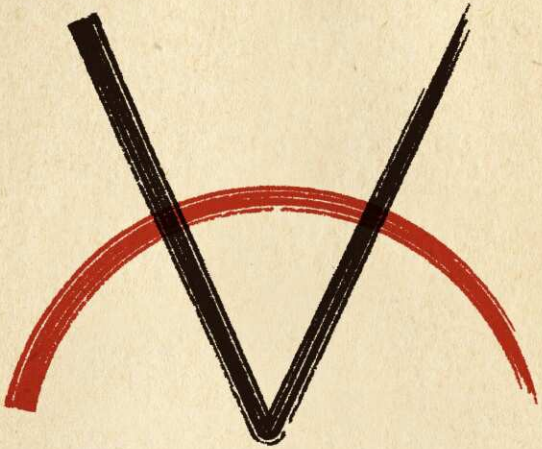
Portail

Passez d'un monde à un autre.

Les portails formés par ce sort sont l'unique moyen de voyager entre ce monde et l'un des nombreux autres qui existent. Pour lancer le sort Portail, vous devez concentrer vos pensées sur le monde où vous souhaitez aller. Vous devez aussi impérativement imaginer que vous avez déjà quitté le monde depuis lequel vous lancez ce sort.

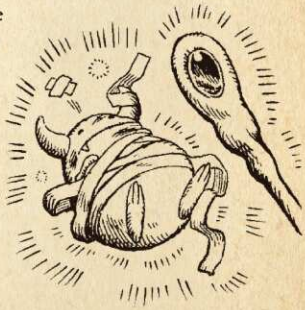
Rune n° 3

Premiers soins



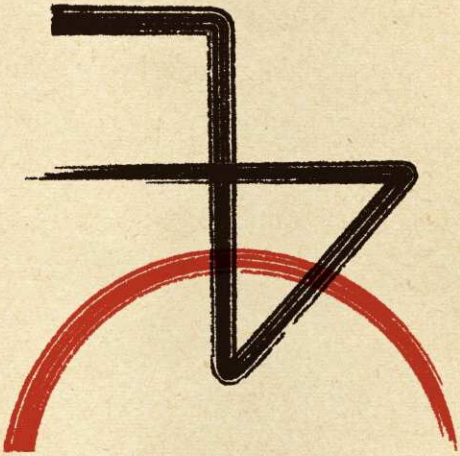
Atténuez la douleur des bosses, coupures et écorchures.

La voie du magicien est rarement une partie de plaisir, et vous ne manquerez pas de récolter quelques blessures au combat ou durant vos voyages. Si une telle infortune devait vous frapper, lancez ce sort. La clef pour lancer le sort Premiers soins est la gentillesse ; ses effets sont réduits lorsqu'il est lancé par un magicien au cœur froid.



Rune n° 4

Antidote

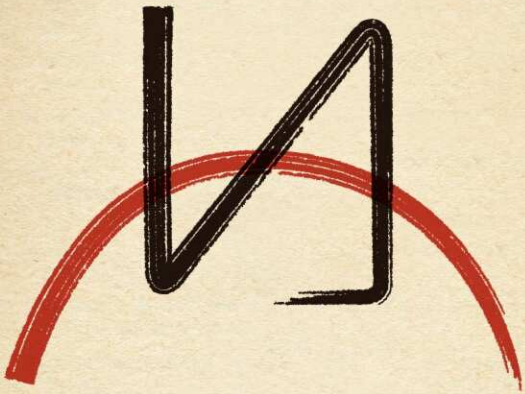


Guérissez les effets des venins et des toxines.

Rien ne perturbe davantage un magicien que le poison, à juste titre : de petites quantités suffisent à provoquer une détresse sans nom. Si vous ou vos compagnons deviez en être affectés, utilisez sans faute ce traitement magique. Peu importe l'étendue de l'emprise du poison, il y a toujours de l'espoir si vous êtes capable de tracer cette rune.

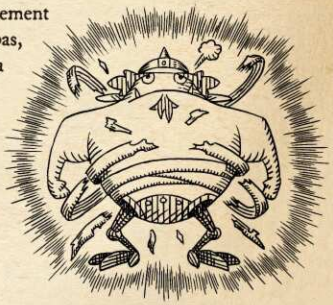
Rune n° 5

Guérison



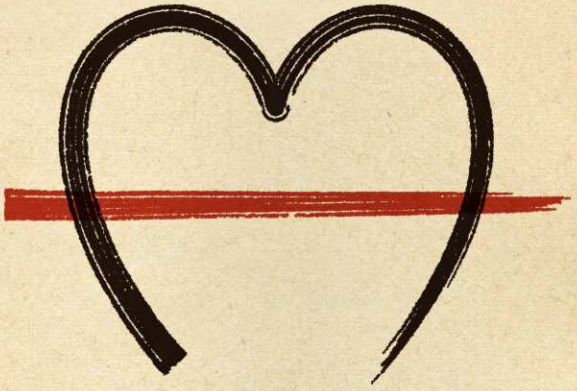
Rendez la santé à qui touche aux portes de la mort.

Quand vous ou vos compagnons êtes gravement blessés et que les Premiers soins ne suffisent pas, tracez cette rune. Le sort Guérison remettra sur pied ceux pour lesquels il n'y aurait sans cela plus d'espoir. Sa puissance le rend difficile à maîtriser, en revanche, et exige beaucoup de celui qui le lance. Il s'agit néanmoins d'un sort dont nul apprenti magicien ne saurait se passer.



Cueille-cœur

Rune n° 6

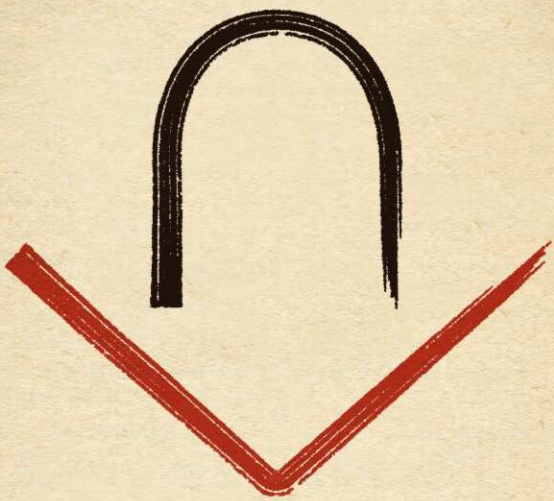


Utilisez la magie pour aider à partager les vertus.

Comme expliqué précédemment, le cœur est constitué de vertus, d'émotions et autres éléments divers. Ce sort vous permet de prélever un peu d'une vertu dont quelqu'un est doté en abondance et de la conserver dans la Fiole. Demandez toujours la permission auparavant. N'oubliez pas : un cœur appartient à une personne, et une seule.

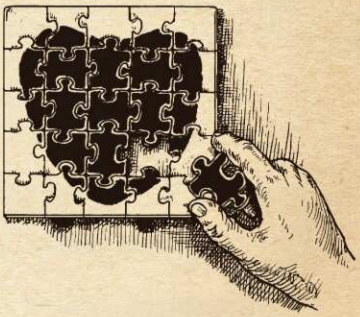
Rune n° 7

Passe-cœur



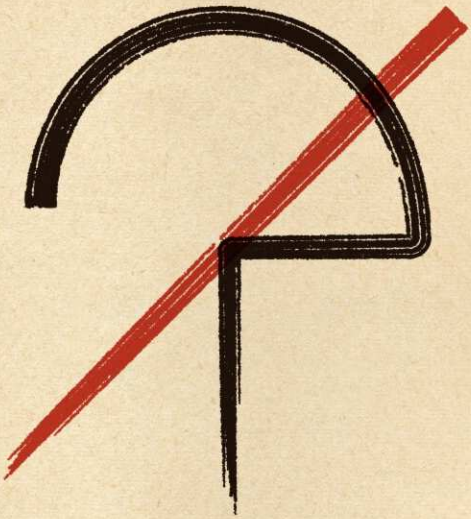
Équilibrez le cœur d'une personne en lui rendant une vertu perdue.

Ce sort vous permet d'offrir les vertus partagées grâce à Cueille-cœur à ceux qui en ont besoin. Dans la mesure où il offre le moyen de sauver les cœurs brisés, il s'agit d'un des sorts les plus importants qu'un magicien puisse apprendre. Il va de soi que son utilisation nécessite le plus grand soin et la plus grande réflexion.



Rune n° 8

Crochetage

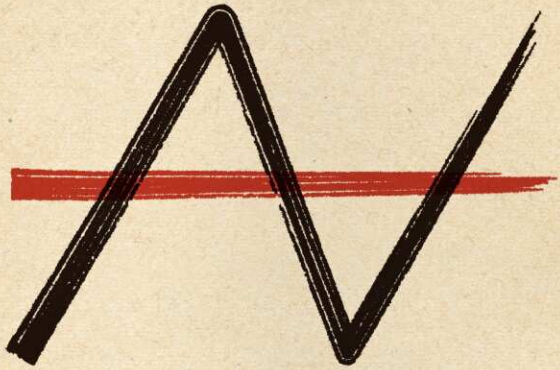


Ouvrez portes et coffres sans l'aide d'une clef.

Le Crochetage est un sort capable de forcer les serrures les plus résistantes. Essayez de le lancer lorsque vous rencontrez une porte ou un coffre verrouillés. Mais attention : ce sort ne doit pas être utilisé à des fins personnelles. Si les rumeurs sont fondées, les conséquences sont terribles pour les magiciens que l'avidité pousse à crocheter les serrures interdites.

Rune n° 9

Voyage



Traversez les continents et les océans en un clin d'œil.

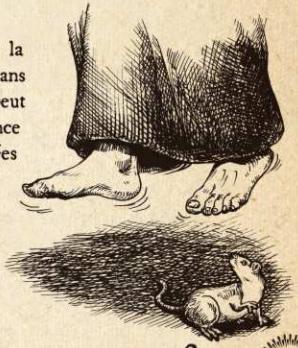
La clef du transport instantané est la capacité à s'imaginer à destination. Il ne suffit pas de se représenter seulement le paysage : tous les sens doivent être impliqués. Vous devez vous concentrer jusqu'à entendre les sons, sentir les parfums et goûter l'air du lieu en question. En conséquence, il est impossible à un magicien d'utiliser ce sort pour voyager vers un lieu qu'il n'a jamais visité.

Rune n° 10

Lévitation

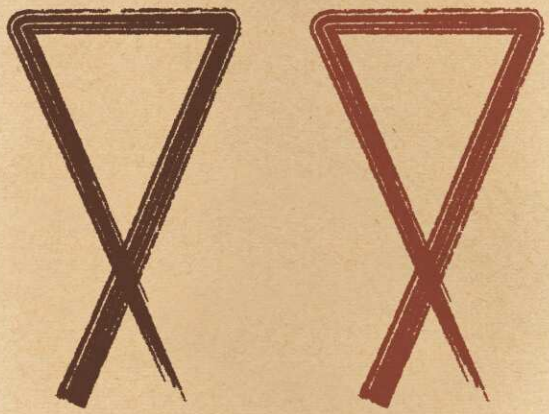
Flottez gracieusement et glissez dans les airs.

Ce sort libère le magicien de l'étreinte de la gravité, lui permettant de flotter sans effort dans les airs. Bien entendu, aucun humain ne peut quitter le sol de façon permanente, et la durée et la distance sur lesquelles il est possible de léviter sont déterminées par les compétences magiques du lanceur de sort. De nombreux magiciens l'ont oublié, avec des conséquences souvent désastreuses.



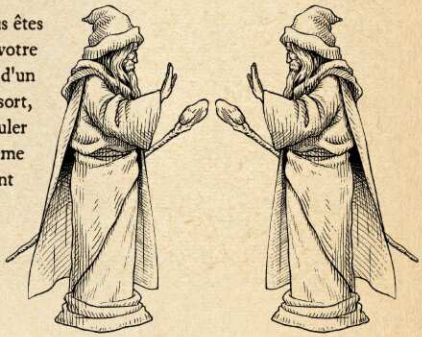
Rune n° 11

Dédoublement



Créez un sosie parfait de vous-même.

Comme bien des magiciens, vous vous êtes sans doute demandé à quel point votre vie serait facilitée si vous disposiez d'un double, utilisable à votre guise. En maîtrisant ce sort, vous aurez la réponse. Sachez toutefois que manipuler un double est extrêmement épuisant et que même les magiciens les plus puissants n'y parviennent que sur des durées très courtes.



Rune n° 12

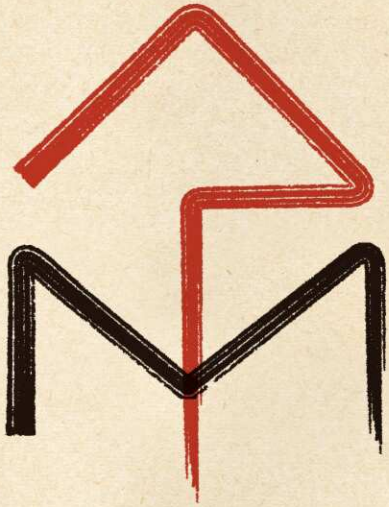
Invisibilité

Évanouissez-vous et fondez-vous parmi les ombres.

L'utilisation de l'Invisibilité rend le magicien indétectable à l'œil nu. Il fait de surcroît disparaître toute trace de sa présence et masque même son odeur. Il est donc impossible pour quiconque de le repérer. La maîtrise de ce sort est considérée comme la première étape vers l'excellence magique.

Rune n° 13

Coffrographie

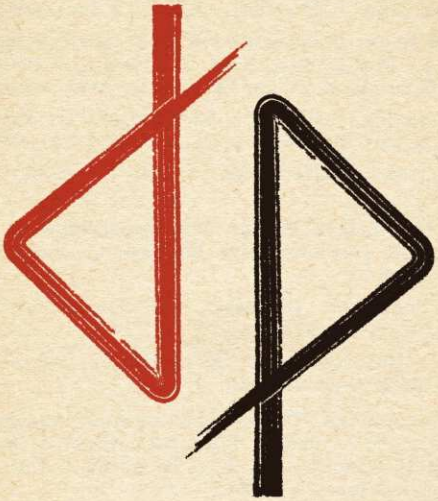


Découvrez des trésors cachés.

Utilisez ce sort pour révéler l'emplacement des coffres au trésor à proximité, dont le contenu pourrait s'avérer utile lors de votre formation magique. Certaines provisions ne se trouvent que dans ces coffres, et il n'est pas impossible de tomber sur de vraies trouvailles.

Rune n° 14

Camouflage



Restez en sécurité en vous dissimulant à la vue de vos ennemis.

Ce sort crée un épais brouillard qui dissimule la présence du lanceur au regard de ceux qui se trouvent à proximité. Vous n'aurez parfois d'autre choix que de vous cacher de vos ennemis, et ce sort vous sera alors indispensable. Gardez toutefois à l'esprit que votre camouflage ne dissimulera pas votre honte si vous avez la bêtise de heurter directement un ennemi.

Rune n° 15

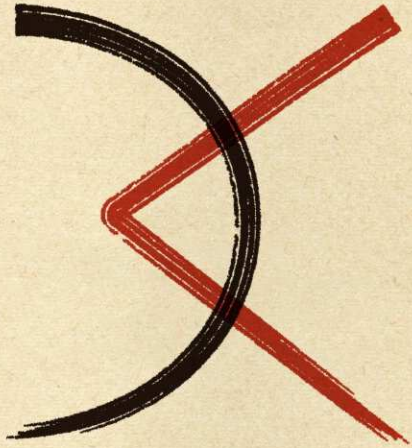
Lampe magique

Éclairez même les recoins les plus obscurs.

Ce sort éclaire d'une lueur chaleureuse les anfractuosités les plus lugubres de tout donjon. Bien qu'elle ne brûle qu'un court instant, la lampe magique offre une lumière aussi éclatante que celle du soleil. Attention toutefois à ne pas tomber dans le piège auquel ont succombé bien des magiciens imprudents : la lampe ne l'emporte pas sur les ténèbres et ne vous en protège pas. Les ténèbres demeurent. Craignez-les.

Rune n° 16

Natura lingua



Conversez librement avec la faune et la flore.

Souvent, hommes et femmes rêvent de pouvoir converser avec les plantes et les animaux qui partagent leur vie. Les magiciens savent en revanche que le rêve n'est pas une technique efficace et choisissent donc de lancer le sort Natura lingua. Il vous permet de glaner auprès des êtres vivants des informations qui dépassent de loin l'expérience humaine ordinaire.

Rune n° 17

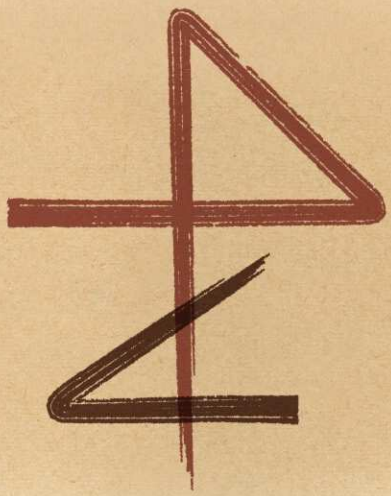
Croissance rapide

Donnez aux plantes et aux fleurs une forte poussée de croissance.

Les magiciens sont souvent pressés par le temps et ne peuvent attendre le moment de l'éclosion des fleurs ou des plantes. Si vous devez amener une jeune pousse à maturité en un clin d'œil, le sort Croissance rapide est celui qu'il vous faut lancer. Il est à noter qu'une accélération de croissance a de lourds effets sur la durée de vie de la plante et ne doit pas être traitée à la légère.

Rune n° 18

Imitation



Réalisez de troublantes imitations à la demande.

Le magicien qui lance ce sort obtient la capacité à parler avec la voix qu'il désire : celle d'un homme, d'une femme, d'une personne âgée , ou même d'un bébé. Une magie très utile, mais aussi célèbre pour avoir provoqué des pagailles sans nom, des conflits et, malheureusement, une courte guerre. Prudence, donc, lorsque vous utilisez vos nouveaux talents vocaux à portée d'ouïe d'humains non avertis.

Rune n° 19

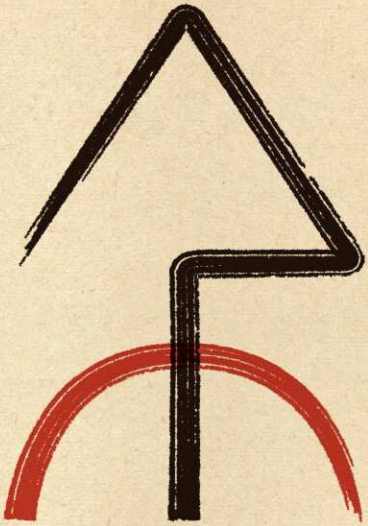
Porte dérobée

Fuyez en toute hâte une situation périlleuse.

Fuir face au danger est parfois la solution la plus sage... et la plus courageuse. Ce sort vous le permet, quel que soit le nombre de murs qui vous séparent de la liberté. Il est à noter que l'intensité de ce type de déplacement le rend inadapté au voyage sur de longues distances. Il vous extirpera en revanche avec fiabilité de toute grotte, labyrinthe ou maison en pain d'épices dans lesquels vous pourriez vous égarer.

Rune n° 20

Carte au trésor

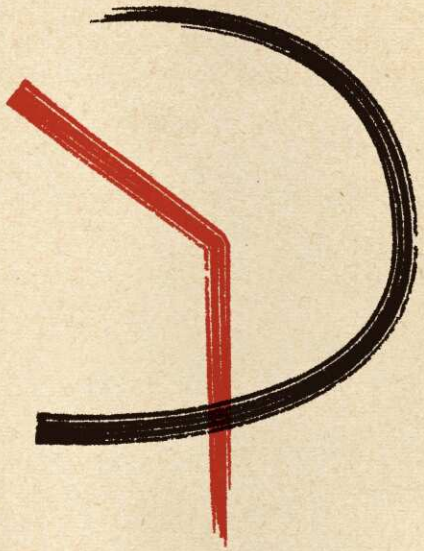


Indiquez sur votre carte les emplacements des trésors cachés.

Ce sort permet aux magiciens de localiser facilement un trésor dans les immensités qui se trouvent au-delà des murs d'une ville. Utilisé conjointement avec le sort Coffrographie, il est l'assurance qu'aucun coffre au trésor ne restera caché bien longtemps. Bien qu'il s'agisse là d'un sort extrêmement utile, nous invitons instamment ceux qui en récoltent les bénéfices à utiliser leurs nouvelles richesses avec sagesse.

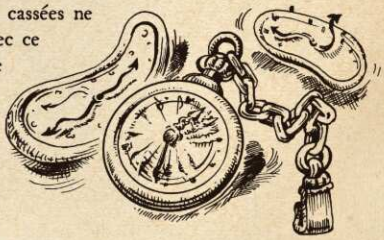
Rune n° 21

Cure de jouvence



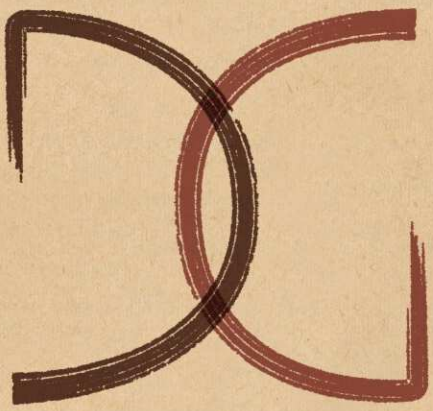
Renversez le cours du temps et rendez à un objet sa splendeur passée.

Les arbres secs et les machines cassées ne sont plus des causes perdues avec ce sort, qui permet à un magicien de leur rendre leur état impeccable d'origine. Lorsque vous tracez la rune, concentrez-vous surtout sur l'état dans lequel vous souhaitez remettre l'objet, non sur combien de temps vous pensez devoir remonter dans le passé.



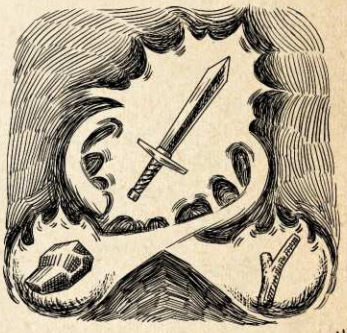
Fusion

Rune n° 22



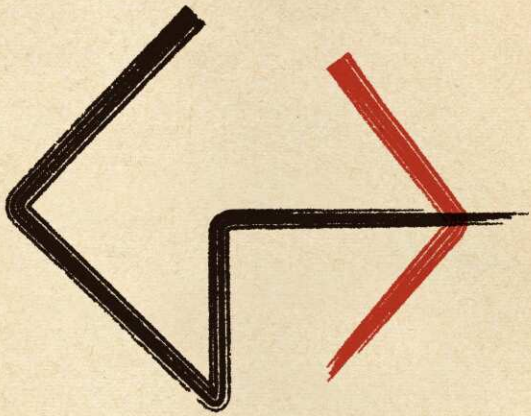
Produisez des objets neufs, bien supérieurs à la somme de leur parties.

Bien que les magiciens puissent compter sur leur chaudron pour la plupart des provisions dont ils ont besoin, il existe certains objets que même l'alchimie ne peut produire. Si votre chaudron montre ses limites, essayez ce sort. Nul objet ne saurait résister à un maître de la fusion.



Rune n° 23

Faille temporelle



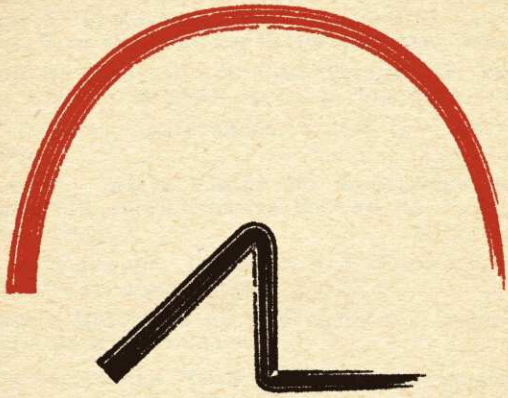
Choisissez un point dans le temps et franchissez le continuum.

Bien qu'éminemment dangereuse, c'est là l'unique méthode par laquelle un magicien peut faire un saut dans le temps vers l'instant de son choix.

Le sort est redoutablement puissant et ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une vie de magicien. Une fois la faille créée, nul retour n'est possible. De tous les sorts dont dispose le magicien, celui-ci nécessite une réflexion toute particulière avant d'être lancé.

Champ de force

Rune n° 24

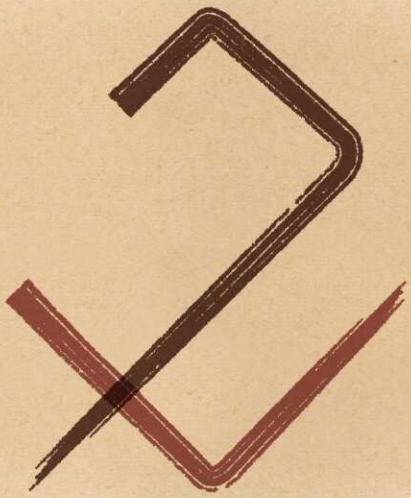


Dressez une barrière magique qui dévie les attaques magiques.

Le sort Champ de force est simple, mais la barrière qu'il crée est très efficace pour parer les attaques magiques. Si l'attaque est la meilleure des défenses, le contraire est peut-être également vrai : l'instant qui suit la déflexion réussie d'une attaque ennemie est souvent le meilleur moment pour lancer un contre dévastateur.

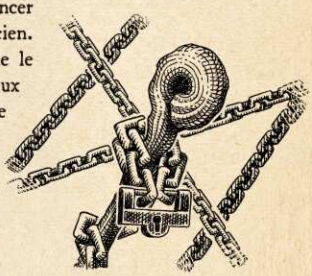
Rune n° 25

Silence



Empêchez un magicien rival de lancer des sorts.

Le sort Silence annule les pouvoirs magiques d'un ennemi en le rendant incapable de lancer des sorts : le pire cauchemar de tout magicien. Sachez toutefois qu'un sort aussi puissant nécessite que le lanceur dispose de grandes compétences magiques. Si deux magiciens tentent de s'infliger mutuellement le Silence durant un combat, on dit que la chance favorise celui dont le cœur est le plus pur.



Rune n° 26

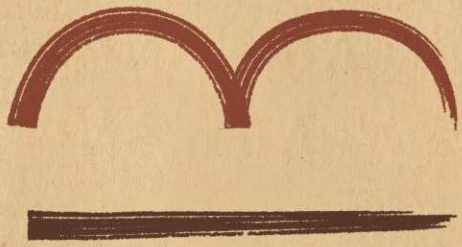
Gastronomagique

Concoctez divers mets délicieux.

La nourriture préparée à l'aide de la magie possède une saveur réjouissante, incomparable à celle cuisinée dans un four ordinaire. Une croyance bien ancrée chez les profanes veut que ceux qui mangent régulièrement des plats préparés de cette manière finissent par perdre leur âme. Bien que cette superstition soit probablement infondée, les sages s'accordent à dire que ce sort est à utiliser avec modération.

Rune n° 27

Tranche de vie



Produisez une tranche de pain frais pour repousser la faim.

La faim est le plus grand ennemi du magicien itinérant. Elle affecte la force physique et mentale tout comme la capacité à prendre des décisions, conduisant parfois à des situations potentiellement fatales. Si vous deviez vous trouver dans un état aussi désespéré, vous pouvez compter sur le sort Tranche de vie.

Mais rappelez-vous qu'il ne doit être utilisé qu'en cas de réelle nécessité, pas juste pour un petit creux.

Pont

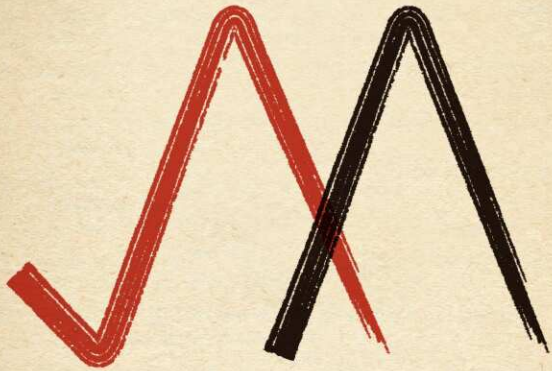
Rune n° 28

Trouvez le moyen de franchir toutes les impasses.

La route d'un magicien est souvent empêchée par des rivières, gorges et autres tracas. Ce sort vous permet de construire un pont au-dessus de ces obstacles et de les franchir pour continuer votre voyage. La quête de la vérité ne doit pas être interrompue.

Rune n° 29

Spirite



Communiquez avec les esprits des défunts.

Bien qu'il existe plusieurs cas célèbres d'âmes défuntes ayant communiqué avec des hommes et des femmes sensibles à la magie, la plupart ne peuvent s'adresser aux vivants. Ce sort vous permet de parler à n'importe quel fantôme que vous croisez. Ne l'utilisez surtout pas à mauvais escient : le monde des esprits est plein d'âmes mauvaises qui se réjouiront de pouvoir punir les magiciens qui s'écartent du droit chemin.

Marionnettiste

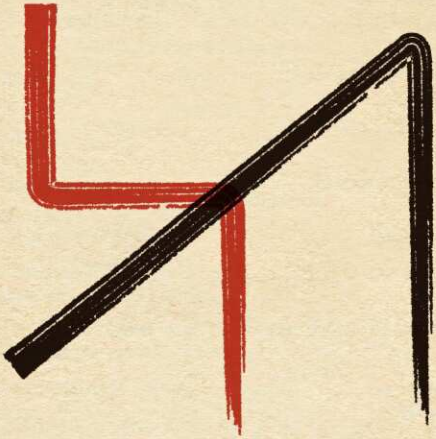
Rune n° 30

Déplacez pierres et statues tels des pantins.

Ce sort vous permet de manipuler un objet comme une marionnette au bout d'un fil. Écartez des rochers de votre chemin, ordonnez à une statue d'activer un levier distant, ses usages sont nombreux. Veuillez noter que le sort Marionnettiste ne peut être utilisé que sur les objets inanimés. Toute tentative de l'utiliser sur un être vivant est vouée à l'échec, et de toute façon indigne d'un magicien.

Rune n° 31

Réminiscence

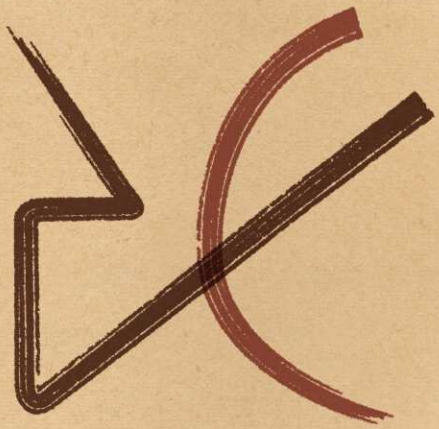


Révélez les espoirs et les rêves placés dans un objet.

On dit que les objets ayant longtemps appartenu à une personne sont imprégnés des pensées et des idées de leur propriétaire. De tels objets conservent ces pensées même après le décès de leur propriétaire, ne les révélant qu'aux magiciens qui utilisent ce sort. Ces biens se sont vu confier les secrets les plus intimes : les informations que vous glanerez ne doivent donc pas être traitées à la légère.

Télempathie

Rune n° 32

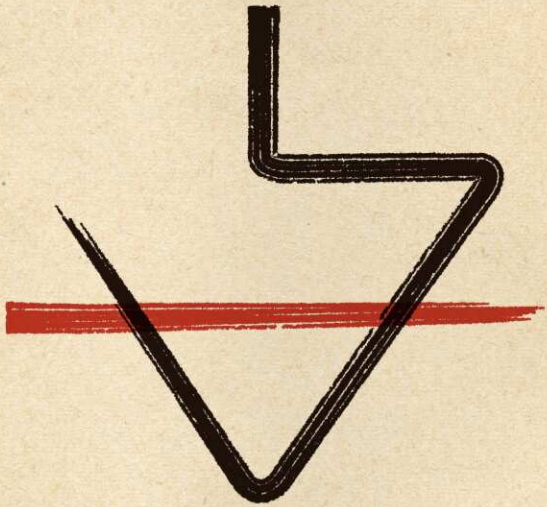


Entrez dans l'esprit d'une personne et écoutez les voix qu'il contient.

Il existe moult raisons pour lesquelles les êtres humains décident de fermer leur cœur et de dissimuler leurs sentiments. Pour en apprendre davantage sur ces personnes, ce sort est parfois votre unique recours. Fort heureusement, la Télempathie n'ouvre pas le cœur de votre interlocuteur par la force. Au contraire, elle vous en rapproche, vous met en résonance avec leurs sentiments et vous permet d'écouter leur dialogue intérieur. Cela peut naturellement vous fasciner, veillez donc à ne pas tomber sous l'emprise des pensées intérieures des mauvaises personnes.

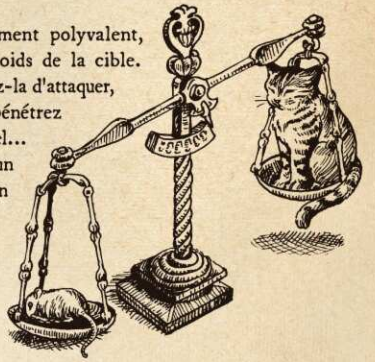
Rune n° 33

Lest



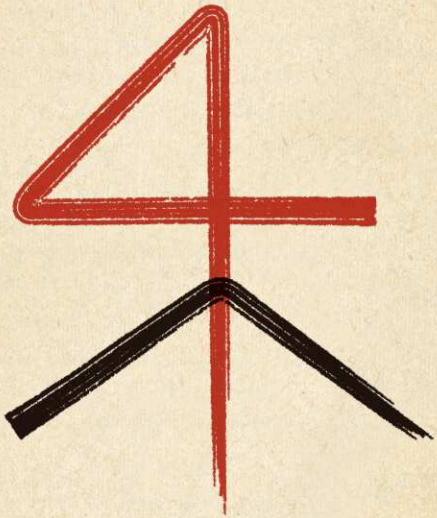
Ajoutez un poids supplémentaire à un objet ou une personne.

Le sort Lest est un sort extrêmement polyvalent, qui augmente tout simplement le poids de la cible. Immobilisez une créature ou empêchez-la d'attaquer, écrasez un objet ou un ennemi par surprise ou pénétrez une armure grâce à des pointes d'un poids surnaturel... les combinaisons sont infinies. C'est la marque d'un magicien accompli que de toujours disposer d'un large choix de possibilités.



Rune n° 34

Alea jacta

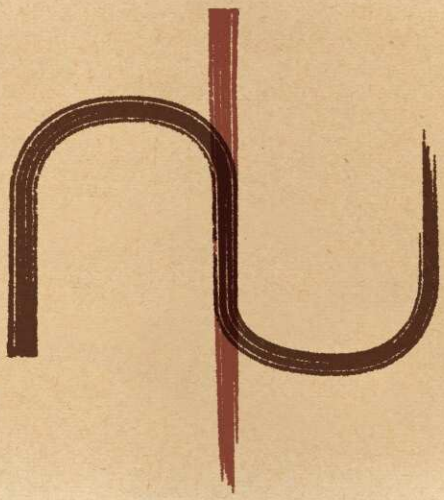


Placez votre confiance dans le destin et croisez les doigts.

Il vous arrivera parfois dans votre vie d'avoir l'impression que rien ne marche et que les obstacles qui se présentent sont insurmontables. C'est en ces occasions, et en celles-ci seulement, que le sort Alea Jacta pourrait vous sauver. Il est bien sûr impossible de connaître ses effets, qui peuvent même être dommageables, mais à situation désespérée, mesures désespérées.

Rune n° 35

Métamorphose

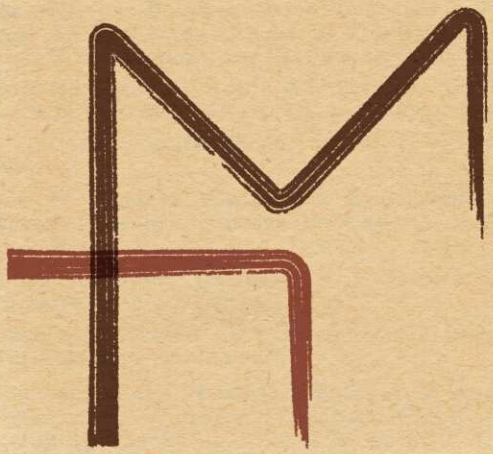


Modifiez votre apparence pour devenir la copie exacte d'un autre être.

Ce sort extrêmement puissant permet à qui le lance d'adopter les caractéristiques d'un autre être vivant, des us d'un magicien aux capacités de vol d'une bête ailée. En vous rendant sur le terrain pour étudier les créatures dans leur habitat naturel, vous augmenterez le nombre de formes différentes que vous pouvez prendre.

Rune n° 36

Lilliput

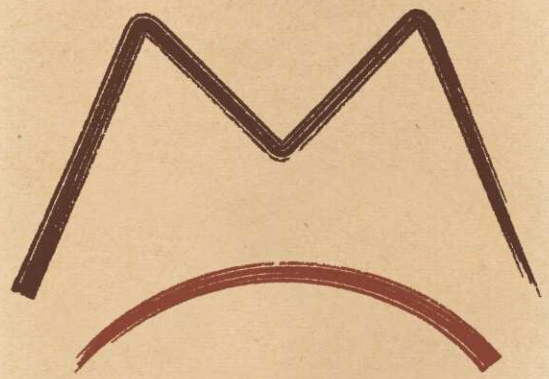


Réduisez votre enveloppe corporelle à une fraction de sa taille.

Bien que cela soit rarement admis, la taille du corps d'un magicien peut parfois limiter les options qui s'offrent à lui. Ce sort rend celui qui le lance assez petit pour se glisser dans la poche de quelqu'un, se faufiler dans des trous de souris et explorer le monde sous un nouvel angle. Il suffit de tracer à nouveau la rune pour inverser les effets du sort : il est bon de s'en souvenir en présence de chats.

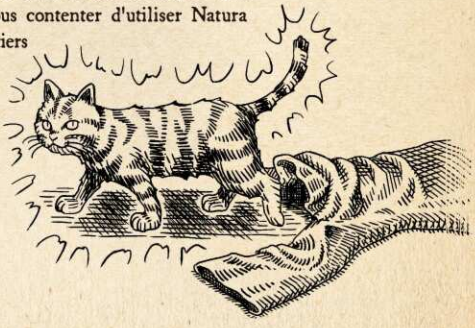
Rune n° 37

Miaou-garou



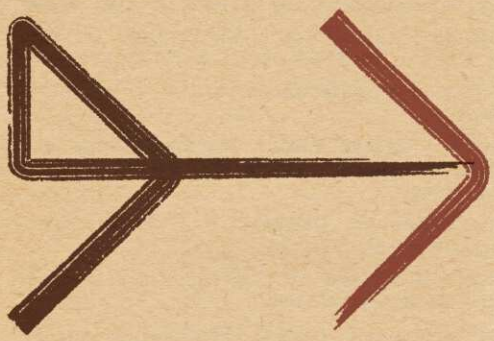
Transformez-vous en chat et goûtez à la vie féline.

Ce sort vous transforme en chat, vous permettant ainsi de converser avec vos frères félins du monde entier. Vous pourriez bien entendu vous contenter d'utiliser Natura lingua, mais ils se confieront plus volontiers à quelqu'un de la même espèce. Quoi qu'il en soit, s'immerger totalement dans un mode de vie différent est une expérience très précieuse pour tout magicien.



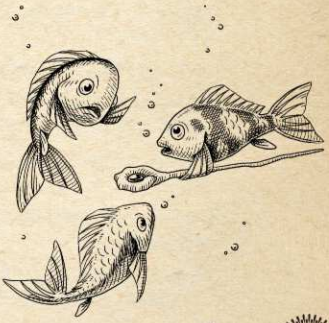
Rune n° 38

Mérou-garou



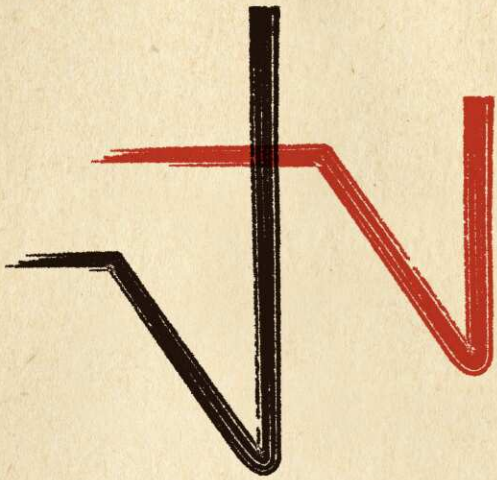
Devenez poisson et découvrez les joies de la vie aquatique.

Ce sort transforme le lanceur en poisson, lui offrant la possibilité de converser avec d'autres créatures aquatiques. En raison de la difficulté que présente la respiration sous l'eau, il n'a jamais été pratique d'utiliser Natura lingua pour parler avec les poissons. Ce sort est donc votre seul moyen de mieux comprendre la vie sous la surface de l'eau. Selon certains, les poissons ont une vision du monde plus claire que ceux qui vivent sur la terre ferme, mais il ne faut pas confondre clarté et sagesse.



Rune n° 39

Déluge



Faites tomber une redoutable pluie sur vos adversaires.

Ce sort invoque un orage de pluie sur une petite zone bien définie du champ de bataille. Si l'important volume d'eau déversé est en soi source de puissance, le sort peut aussi être utilisé à des fins pratiques, comme pour l'extinction de feux. On croit depuis longtemps que la pluie empêche les magiciens de lancer des sorts. N'hésitez donc pas à l'infliger à vos ennemis.

Rune n° 40

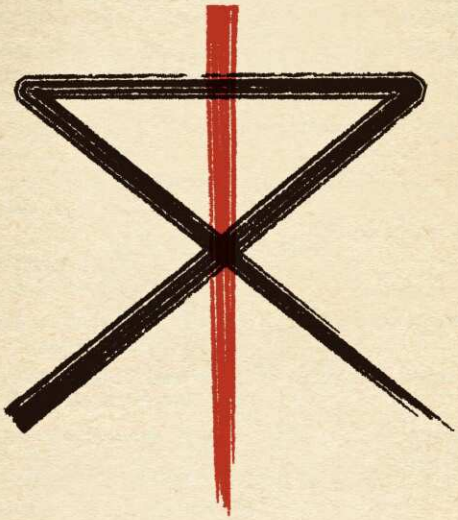
Fulgur

Invoquez une terrible tempête qui déchire le ciel.

Nul magicien ne devrait s'aventurer au combat sans avoir au préalable maîtrisé ce sort. Non seulement la redoutable puissance de l'orage peut infliger des dégâts à vos ennemis, mais son souffle peut aussi les faire reculer à bonne distance. Faites néanmoins attention à ce que d'innocents chalands ne soient pas pris dans le chaos.

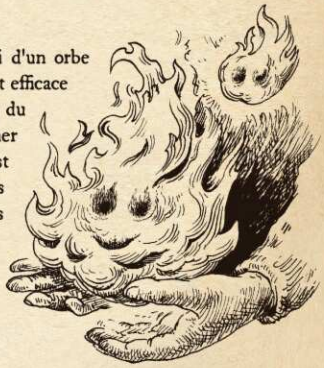
Rune n° 41

Boule de feu



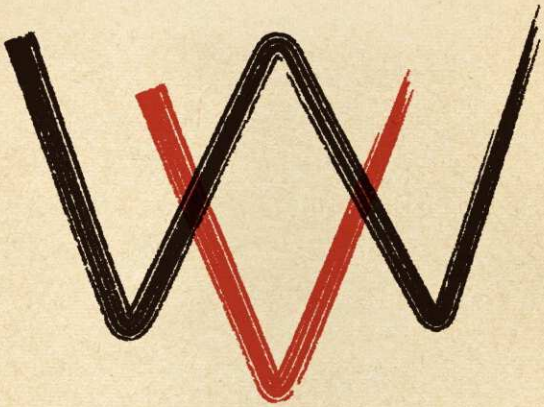
Faites naître un orbe enflammé.

Le sort Boule de feu frappe un ennemi d'un orbe magique enflammé et est particulièrement efficace contre les créatures aquatiques. Hors du champ de bataille, il peut être utilisé pour allumer des lampes et s'avère utile lorsqu'une étincelle est nécessaire. Il va sans dire que tous les magiciens doivent être prudents en manipulant des flammes sans protection.



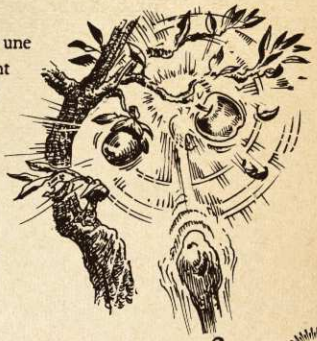
Rune n° 42

Onde de choc



Libère une vague d'énergie pure sur vos ennemis.

Ce sort permet à qui le lance de libérer une puissante onde de choc réduisant à néant tout ce qui se trouve sur son passage. Bien qu'utilisé comme une arme avant tout, l'Onde de choc est un sort étonnamment polyvalent et peut s'employer pour faire bouger des objets distants, et bien d'autres usages annexes. Il est à noter qu'il vaut mieux calmer son esprit avant de le lancer. Un excès de colère produit un désagréable effet de recul.



Rune n° 43

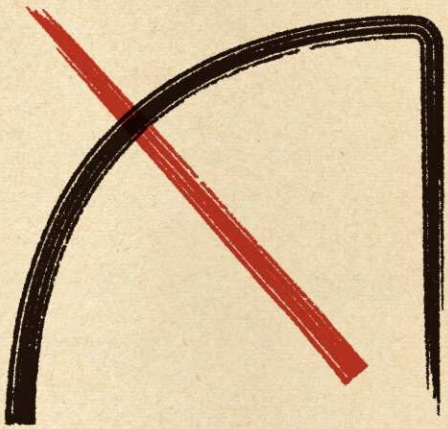
Morsure glaciale

Transforme un bouillant ennemi en bloc de glace.

Dirigez ce sort vers le point choisi et la température y dégringolera, transformant l'air en glace solide. La Morsure glaciale peut être utilisée pour attaquer les ennemis mais aussi pour éteindre les incendies et geler sur place les objets en mouvement. À cette fin, les sages s'accordent à dire que les apprentis magiciens doivent toujours transporter d'amples réserves d'eau, car connaître son comportement face au changements de température est la clef pour comprendre bien des principes de magie avancée.

Trait de lumière

Rune n° 44

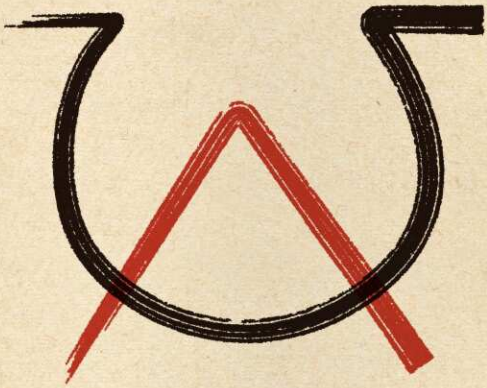


Transpercez vos ennemis avec un trait de lumière dorée.

Ce sort, qui produit des flèches lumineuses fendant l'air, est connu pour être particulièrement efficace contre les Cauchemars. On prétend de surcroît que d'anciens sages tiraient ces flèches dans le ciel afin de communiquer avec leur lointains compagnons. Preuve supplémentaire que la capacité d'adaptation est la marque de fabrique de tout grand magicien.

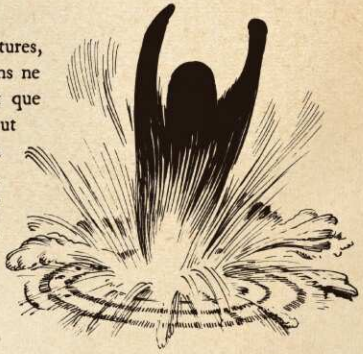
Rune n° 45

Invocation



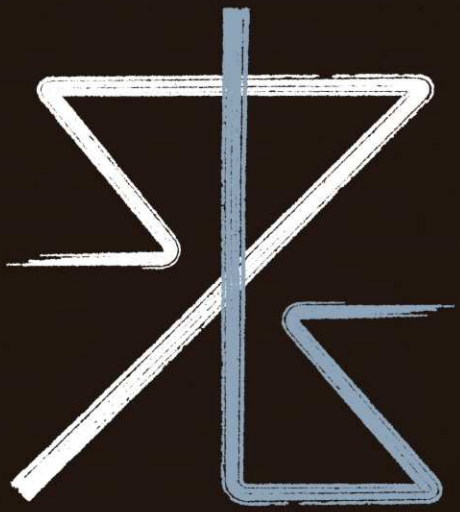
Invoquez de puissantes bêtes qui accompliront votre volonté.

Bien que, contrairement aux autres créatures, les êtres puissants tels que les gardiens ne puissent pas être conservés en tant que familiers, cela ne signifie pas que leur force ne peut pas être exploitée. Ce sort vous permet d'invoquer la puissance de ces bêtes contre vos infortunés ennemis. Tous les magiciens ne sont pas capables d'invoquer de telles créatures, bien entendu, et vous devez prouver que vous en êtes digne avant de pouvoir les appeler à l'aide.



Noctus

Rune n° 46



Enveloppez vos ennemis dans des ténèbres absolues.

Noctus est le plus puissant des sorts de magie noire et sa rune n'a jamais pu être tracée que par les magiciens les plus aguerris. Canalisant les énergies du vide, il attire ses victimes dans un monde grotesque, fait de douleur et de peur. On ne compte plus les récits de magiciens ayant perdu la vie en tentant de maîtriser ce sort, juste récompense pour avoir convoité une arme d'une telle cruauté.

Rune n° 47

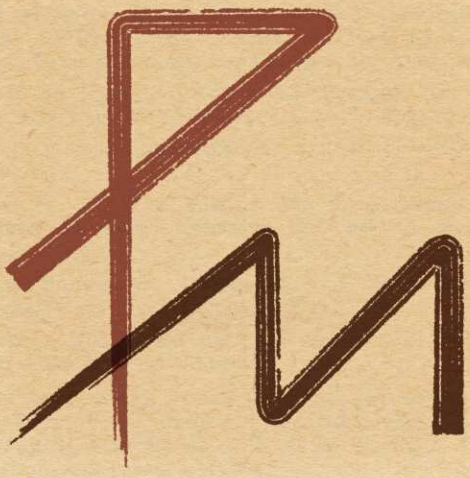
Astréa

Lancez un sort de légende.

On dit que seuls ceux qui possèdent une certaine baguette, surpassant toutes les autres, sont capables de lancer cet antique sort. On pense en effet qu'un seul magicien dans l'histoire parvint à le lancer avec succès. Malheureusement, le nom de ce seigneur des sages s'est depuis fort longtemps perdu dans les brumes du temps.

Rune n° 48

Séisme

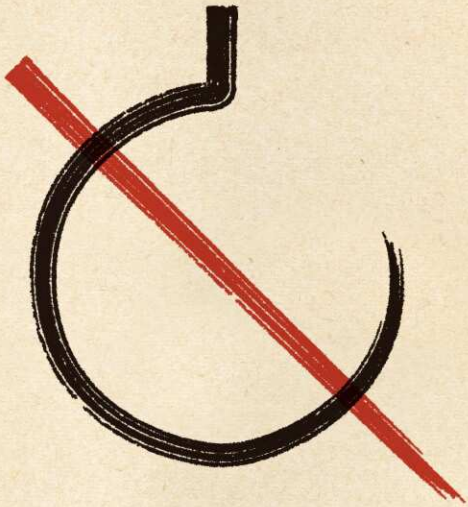


Faites trembler le sol et mettez vos ennemis à genoux.

Ce sort secoue la terre même et fait s'effondrer ennemis comme bâtiments. Tout comme Fulgur et Déluge, chaque Séisme est en réalité une bénédiction naturelle à laquelle vous devez rendre grâce lorsque vous tracez la rune. Sachez que les magiciens assez maladroits pour faire la culbute suite à leur propre Séisme font l'objet de jolies moqueries dans la communauté magique : prudence, donc.

Rune n° 49

Fruit empoisonné

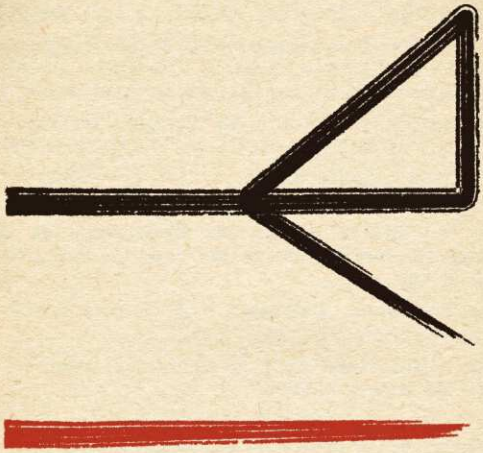


Créez une pomme dégoulinant d'un venin mortel.

La pomme produite par ce sort vous tuera instantanément si vous la consommez… mais cette mort n'est que temporaire. Ce sort n'est guère prisé, pour des raisons évidentes, mais les jeunes magiciens feraient néanmoins bien de le maîtriser. « Si tu aimes la vie, affronte la mort ! » est certes un adage discutable, mais qui contient peut-être une parcelle de vérité.

Rune n° 50

Balai magique

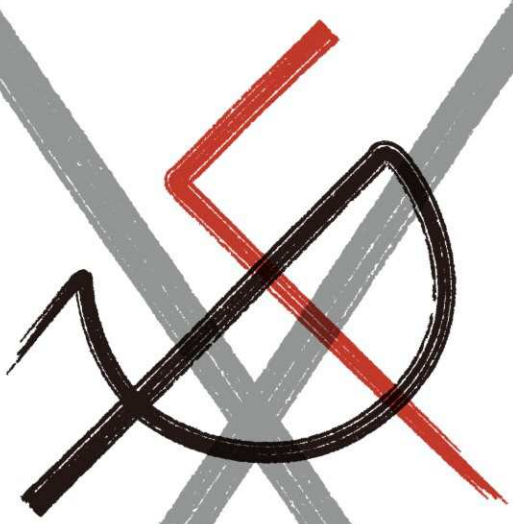


Insufflez la vie à un plumeau céleste et envolez-vous vers le ciel.

Les plumeaux célestes sont la dernière tendance en matière d'engins volants. Semi-magiques, il leur faut un peu d'aide pour pouvoir décoller : aide qu'ils trouvent sous la forme de ce sort dont le nom parle de lui-même. Il ne vous suffira pourtant pas de connaître cette rune pour pouvoir en chevaucher un. Cela nécessite certaines compétences naturelles et beaucoup d'entraînement. Attention à ne pas vous laisser détourner de vos études magiques par le plumeau céleste.

Rune n° 51

Renaiscendres

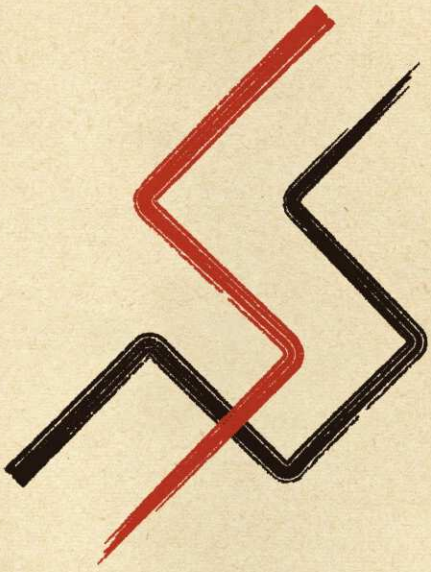


Défiez les lois sacrées de la nature et réveillez les morts.

Un Malesort. En raison de son immense puissance, il est extrêmement difficile à lancer, et tracer sa rune n'est pas une garantie de réussite, même dans des conditions optimales. Bien qu'il soit en effet capable de ramener les morts à la vie, le prix en est terrible pour celui qui le lance. Vous n'imaginez pas ce que vous pourriez perdre en tentant de le lancer.

Rune n° 52

Lumen



Laissez briller la glorieuse lumière de votre cœur.

Lumen est une baguette magique légendaire évoquée depuis des temps immémoriaux. Sa puissance, cependant, ne vient pas de la baguette elle-même, mais du cœur de son possesseur. Seuls les magiciens ayant enduré de grandes épreuves sans avoir cédé à la rancœur ou à l'amertume sont capables de lancer ce sort, car sa lumière est celle d'un cœur pur.

Quêtes express

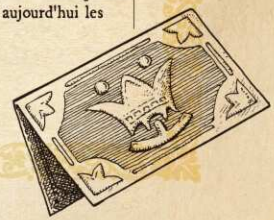
Quêtes express est un vénérable établissement offrant du travail aux aventuriers sous la forme de tâches. Certaines de ces tâches consistent à effectuer un travail pour qui en a besoin, et s'accompagnent souvent d'une récompense. Si certaines tâches peuvent être accomplies n'importe où dans le monde, Quêtes express est le seul endroit où vous pouvez vous porter volontaire comme « chasseur de primes ». Sachez toutefois que ce type de quêtes doit être réservé à ceux qui possèdent une grande confiance en leurs capacités sur le champ de bataille.

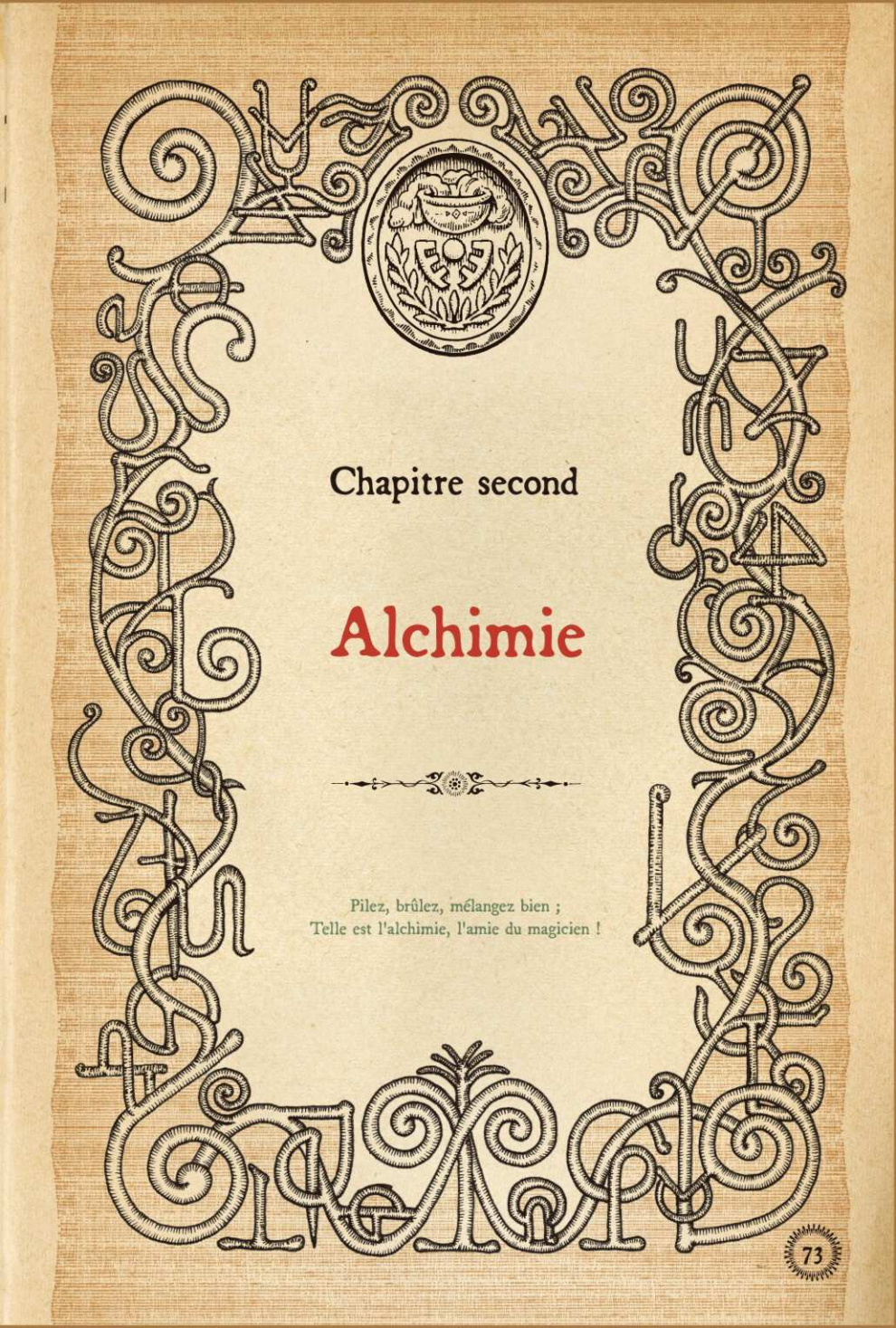
La grande hirondelle au-dessus de la porte permet de reconnaître aisément les Quêtes express dans la plupart des villes, n'hésitez donc pas à y faire un tour quand vous voyez ce panneau. Réaliser les tâches proposées est un excellent moyen d'accélérer vos progrès en tant que magicien.

Cartes du Mérite

Les habitués de Quêtes express reçoivent une carte de fidélité spéciale appelée « carte du Mérite ». En accomplissant des tâches, on obtient des tampons, et chaque carte du Mérite entièrement tamponnée rapporte des récompenses : des insignes qui offrent à leur propriétaire des aptitudes spéciales.

L'origine de ces cartes est nimbée de mystère, mais une théorie suggère qu'elles furent inventées par le roi d'un royaume magique afin de promouvoir l'héroïsme et l'esprit chevaleresque sur ses terres. Certaines rumeurs disent même que ce roi était un lointain ancêtre des Contemaîtres qui dirigent aujourd'hui les divers établissements Quêtes express.





Chapitre second

Alchimie

Pilez, brûlez, mélangez bien ;
Telle est l'alchimie, l'amie du magicien !

Qu'est-ce que l'alchimie ?

L'alchimie est l'un des piliers de la magie. Pour les non initiés, elle peut sembler se résumer au mélange d'ingrédients dans une marmite. Pour l'apprenti magicien, par contre, il s'agit d'un art à part entière, d'une profondeur et d'une complexité inégalées. Avec la science et les matériaux nécessaires, un magicien peut créer des objets dotés de pouvoirs presque infinis.

L'alchimie permet de concocter plus que de simples provisions ; elle peut être utilisée pour faire apparaître des épées puissantes, des boucliers, et même des objets qui n'existent pas en ce monde. Il existe, après tout, un nombre infini de formules possibles. Il est de plus important de noter que le véritable maître alchimiste tire un grand orgueil de la création de formules, un savoir que tout jeune magicien serait sage d'apprivoiser.

Chaudrons et génies

Il n'y a pas d'alchimie possible sans chaudron. Les chaudrons ne peuvent être ouverts que par un magicien, et leur usage est réservé à la pratique de l'alchimie.

Assurez-vous de traiter votre chaudron avec le respect qu'il mérite. Chaque chaudron héberge son propre génie, et il incombe à ce dernier de déterminer si un magicien est digne d'en être propriétaire.

Si vous tombez sur une étrange marmite, assurez-vous de jeter un coup d'œil à l'intérieur : il y a de grandes chances qu'il s'agisse d'un chaudron datant de l'Âge des Sages. Si vous avez du mal à soulever le couvercle, essayez de dire la formule magique.

— La formule magique —

Belle âme, ouvre-toi

Comment utiliser votre chaudron

Après avoir acquis un chaudron, il sera temps de faire vos premiers pas dans le monde de l'alchimie. Vous serez probablement tenté de commencer à créer vos propres formules, mais il est plus sage de débuter en suivant les recettes éprouvées. Gardez seulement en tête que certaines formules demandent plus d'habileté que d'autres, les plus élaborées nécessitant des ingrédients qui ne poussent que dans les endroits les plus reculés.

Pour beaucoup d'apprentis magiciens, l'étape suivante consiste souvent à apporter de légers ajustements à une formule existante. La plus infime modification peut souvent donner des résultats très différents, et cette méthode d'expérimentation permet d'entrevoir les possibilités infinies qu'offre l'alchimie. L'image ci-dessous a environ cent cinquante ans et dépeint un groupe de magiciens tentant d'élaborer une potion de pluie. On raconte qu'ils se sont relayés treize jours durant autour du chaudron avant que la potion ne soit enfin prête.

Certains prétendent que l'alchimie ne connaît pas de limites et qu'avec un chaudron de taille suffisante, il est à la portée de tout magicien de créer un château ou un palais. Notez toutefois que ces affirmations ne sont pas vérifiées au moment d'aller sous presse.

1

Choisissez une formule.

2

Préparez les matériaux en respectant scrupuleusement la formule. Assurez-vous qu'aucun matériau ne soit gâté ou séché.

3

En suivant attentivement les étapes décrites dans la formule, placez les matériaux dans le chaudron et commencez à mélanger dans le sens inverse de la course du soleil. Pendant cette étape, il est essentiel de visualiser l'objet que vous souhaitez créer.

Épées et dagues

Épée de champion p98

Matériaux :
- 1 épée de soldat
- 2 diamants de fer
- 2 blocs d'acier brut

Épée cosmique p99

Matériaux :
- 1 épée consacrée
- 2 perles étoilées
- 3 fragments de météorite

Épée oubliée p99

Matériaux :
- 1 pierre pileuse
- 2 cloches graves
- 3 réminitescences

Épée primordiale p99

Matériaux :
- 1 épée cosmique
- 5 kaléidonacres
- 5 fragments de larmes de troll

Épée consacrée p99

Matériaux :
- 1 grandelame
- 2 fragments de météorite
- 3 pierres féroces

Dague de feu p100

Matériaux :
- 1 dague de silex
- 1 pierre d'ambre

Couteau d'obsidienne p100

Matériaux :
- 1 dague de silex
- 1 éclat d'obsidienne

Haches et marteaux

Dague divine

p100

Matériaux :
- 1 faucille
- 1 bloc d'acier brut
- 1 bouteille d'eau de source

Hache de l'horloger

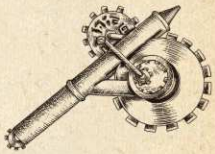
p102

Matériaux :
- 1 hache de fer
- 1 pignon

Aile de faucon

p101

Matériaux :
- 1 éclat de glace
- 2 fragments de météorite
- 2 plumes d'Éole



Hache mécanique

p102

Matériaux :
- 1 hache de l'horloger
- 1 vis perforante
- 1 pignon

Pourfendeur d'étoiles

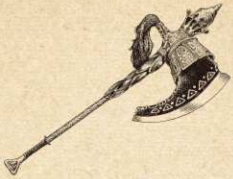
p101

Matériaux :
- 1 aile de faucon
- 5 pierres luisantes
- 5 yeux maléfiques

Hache de démon

p102

Matériaux :
- 1 grande hache
- 2 paires d'ailes noires
- 3 pierres pileuses



Lances

Hache du dieu guerrier p102

Matériaux :
- 1 hache de démon
- 5 kaléidonacres
- 5 parchemins de vérité

Lance royale p105

Matériaux :
- 2 billes de jade
- 2 blocs d'acier brut
- 2 éclats d'obsidienne

Marteau de la Justice p103

Matériaux :
- 1 tour de force
- 2 diamants de fer
- 2 cloches graves

Lance de champion p105

Matériaux :
- 1 lance de soldat
- 2 diamants de fer
- 2 cloches graves

Petipaf p103

Matériaux :
- 2 pipes à bulles
- 3 barbes de gnome
- 3 pièces de cuir souple

Lance arc-en-ciel p105

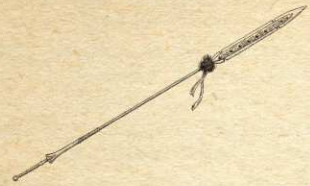
Matériaux :
- 1 pierre pileuse
- 2 billes de jade
- 3 pierres d'ambre

Maillet monumental p103

Matériaux :
- 1 petipaf
- 2 sarbacanes
- 3 fragments de météorite

Lance de géant p106

Matériaux :
- 1 lance arc-en-ciel
- 2 pierres rituelles
- 3 graines de la discorde



Hampelongue p106

Matériaux :
- 1 lance de géant
- 5 fragments de larmes de troll
- 5 yeux maléfiques

Griffes venimeuses p107

Matériaux :
- 1 jeu de griffes hantées
- 2 morceaux de boizur
- 3 fleurs fatales

Poing de boucher p107

Matériaux :
- 1 jeu de griffes d'acier
- 2 glaciolithes
- 2 blocs d'acier brut

Griffes

Griffes osseuses p106

Matériaux :
- 1 jeu de griffes grossières
- 1 tibia robuste

Griffes des six vents p107

Matériaux :
- 1 jeu de griffes sylvestres
- 2 morceaux de boizur
- 2 bouquets de feuilles de raviviane

Griffes d'acier p107

Matériaux :
- 1 jeu de griffes cornues
- 2 billes de jade
- 2 pignons

Griffes de la dame de givre p108

Matériaux :
- 1 jeu de griffes de la sorcière de glace
- 2 glaciolithes
- 3 glaglaïeuls

Griffes cristallines p108

Matériaux :
- 1 jeu de griffes de la dame de givre
- 2 pierres féroces
- 3 billes de jade

Griffes du dévoreur d'étoiles p109

Matériaux :
- 1 jeu de griffes cristallines
- 5 kaléidonacres
- 5 paires d'ailes d'ange

Pièces d'armure

Armure renforcée p110

Matériaux :
- 1 armure coriace
- 1 pièce de cuir souple

Armure d'os p111

Matériaux :
- 1 cloche grave
- 2 tibias robustes

Armure cyclonique p111

Matériaux :
- 1 robe-bourrasque
- 1 plume d'Éole
- 2 noix de vacarmadia

Armure royale p111

Matériaux :
- 1 armure d'écailles
- 2 glaciolithes
- 2 vis perforantes

Armure de champion p111

Matériaux :
- 1 armure de grognard
- 2 diamants de fer
- 2 blocs d'acier brut

Armure de la Justice p112

Matériaux :
- 1 armure énigmatique
- 2 sarbacanes
- 3 pierres féroces

Armure éclatante p113

Matériaux :
- 1 armure de champion
- 1 médaille de l'impunité
- 3 sarbacanes

Armure du dieu guerrier p113

Matériaux :
- 1 armure éclatante
- 5 fragments de larmes de troll
- 5 parchemins de vérité

Boucliers

Bouclier d'écailles p114

Matériaux :
- 1 bouclier de cuir
- 1 écaille robuste
- 1 angula

Bouclier d'obsidienne p114

Matériaux :
- 1 bouclier de fer
- 1 bille de jade
- 3 éclats d'obsidienne

Bouclier de champion p114

Matériaux :
- 1 bouclier de grognard
- 2 diamants de fer
- 2 éclats d'obsidienne

Bouclier mystique p115

Matériaux :
- 1 bouclier vengeur
- 1 pierre féroce
- 5 phosphorelles

Bouclier de déesse p115

Matériaux :
- 1 bouclier mystique
- 5 pierres luisantes
- 5 paires d'ailes d'ange

Bouclier du dieu guerrier p115

Matériaux :
- 1 bouclier de champion
- 5 kaléidonacres
- 5 parchemins de vérité

Robe de magicien p117

Matériaux :
- 3 bouquets de feuilles du Vieux Chenu
- 3 pierres rituelles
- 2 graines de la discorde

Belle ombrelle p115

Matériaux :
- 2 sarbacanes
- 2 paires d'ailes noires
- 10 réminitescences

Robe fleur-d'eau p118

Matériaux :
- 2 glaglaïeuls
- 2 trempierres
- 3 bouteilles d'eau de source

Robes et tuniques

Tunique de champion p117

Matériaux :
- 1 tunique de soldat
- 2 morceaux de boizur
- 3 barbes de gnome

Robe de déesse p118

Matériaux :
- 5 pierres luisantes
- 5 paires d'ailes d'ange
- 5 yeux omniscients

Casques

Heaume de champion p119

Matériaux :
- 1 casque de soldat
- 2 diamants de fer
- 2 vis perforantes

Heaume bénit p119

Matériaux :
- 2 glaciolithes
- 3 réminitescences
- 3 pièces de cuir souple

Heaume du dieu guerrier p119

Matériaux :
- 1 heaume bénit
- 5 yeux maléfiques
- 5 parchemins de vérité

Capes

Cape rayée p120

Matériaux :
- 1 cape en peau de serpent
- 1 pièce de cuir souple

Manteau du zéphyr p120

Matériaux :
- 1 cape des embruns
- 2 angulas

Cape d'azur p121

Matériaux :
- 1 plume d'Éole
- 1 glaglaïeul
- 2 pièces de cuir souple

Cape de champion p121

Matériaux :
- 1 jeu d'écailles d'acier
- 2 diamants de fer
- 2 vis perforantes

Manteau fantômatique p121

Matériaux :
- 1 cape spectrale
- 2 pierres pileuses
- 2 pierres d'ambre

Cape du cyclone p121

Matériaux :
- 1 manteau du zéphyr
- 1 brumis immacula
- 1 glaglaïeul

Cape angélique p122

Matériaux :
- 1 cape d'azur
- 1 cape du cyclone
- 2 paires d'ailes noires

Crocs

Croc empoisonné p122

Matériaux :
- 1 dent de géant
- 1 fleur fatale

Collier-stryge p123

Matériaux :
- 1 bague de torpeur
- 1 dracolithe
- 2 fleurs fatales

Croc écarlate p123

Matériaux :
- 2 dracolithes
- 1 tibia robuste
- 2 pierres d'ambre

Bague du Grand Dragon p123

Matériaux :
- 1 jonc du Dragon
- 3 pierres rituelles
- 3 dracolithes

Dent de cerf des neiges p124

Matériaux :
- 5 pierres luisantes
- 5 fragments de larmes de troll
- 5 yeux omniscients

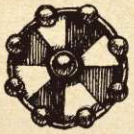
Médaille de l'impunité p124

Matériaux :
- 1 perle étoilée
- 3 panacées
- 3 phosphorelles

Médailles

Médaille de la dextérité p125

Matériaux :
- 1 épée de soldat
- 1 cloche grave
- 1 pignon



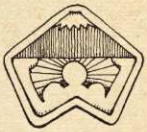
Médaille de la fermeté p125

Matériaux :
- 1 bouclier de fer
- 2 pipes à bulles
- 2 cloches graves

Écussons

Écusson de déflexion p126

Matériaux :
- 1 bouclier de fer
- 2 fragments de météorite
- 2 pignons



Écusson du berserker p125

Matériaux :
- 1 écusson de rempart
- 2 paires d'ailes noires
- 2 pipes à bulles

Écusson de rempart p126

Matériaux :
- 1 écusson du fanfaron
- 2 pierres féroces
- 10 bols de riz fondant

Écusson de blindage p126

Matériaux :
- 1 écusson de fermeté
- 2 dracolithes
- 3 noix de vacarmadia

Sceau de la tempête p127

Matériaux :
- 1 plume d'Éole
- 2 barbes de gnome
- 1 angula

Écusson du bouclier p126

Matériaux :
- 1 écusson de battant
- 1 bouclier de grognard
- 2 brumis immacula

Sceau tout-puissant p127

Matériaux :
- 5 paires d'ailes d'ange
- 5 yeux maléfiques
- 5 yeux omniscients

Écusson du heaume p127

Matériaux :
- 1 écusson de battant
- 1 casque de soldat
- 2 pierres pileuses

Écailles

Écaille loyale p128

Matériaux :
- 1 tibia robuste
- 1 trempierre

Écaille d'obsidienne p128

Matériaux :
- 1 bille de jade
- 3 éclats d'obsidienne

Écaille d'azur p128

Matériaux :
- 1 glaciolithe
- 2 billes de jade
- 2 trempierres

Écaille de salamandre p128

Matériaux :
- 1 dracolithe
- 2 noix de vacarmadia
- 2 pierres d'ambre

Écaille du roi dragon p128

Matériaux :
- 1 jonc du Dragon
- 2 perles étoilées
- 2 dracolithes

Friandises

Chocolat au lait p141

Matériaux :
- 1 barre chocolatée
- 1 bouteille de lait crémeux
- 1 pot de miel parfumé

Chocolat des fées p142

Matériaux :
- 1 barre de chocolat au lait
- 1 angula
- 1 réminitescence

Bouchées de chocolat p142

Matériaux :
- 2 barres chocolatées
- 2 brumis immacula
- 2 pots de miel parfumé

Bouchées enneigées p142

Matériaux :
- 1 poignée de bouchées de chocolat
- 2 poignées de caramels
- 1 flocon de neige

Chocolat princier

p142

Matériaux :
- 1 barre de chocolat des fées
- 1 poignée de bouchées enneigées
- 2 poignées de baies-des-rois

Flan givré

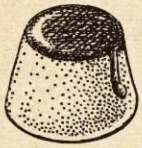
p142

Matériaux :
- 2 flans
- 1 flocon de neige
- 2 pots de miel parfumé

Flan aux fruits

p142

Matériaux :
- 1 flan givré
- 2 grappes de raisin blanc
- 1 grappe de raisin acide



Flan crémeux

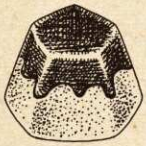
p142

Matériaux :
- 1 flan
- 2 œufs frais
- 1 pot de miel parfumé

Flan délicieux

p142

Matériaux :
- 1 flan aux babanes
- 1 flan aux fruits
- 2 grosses babanes



Flan aux babanes

p142

Matériaux :
- 1 flan crémeux
- 2 régimes de babanes
- 1 barbe de gnome

Gâteau aux carottes

p143

Matériaux :
- 1 gâteau
- 3 carottes croquantes

Gâteau floral

p143

Matériaux :
- 1 gâteau aux carottes
- 2 œufs frais
- 1 angula

Sundae acidulé

p143

Matériaux :
- 1 sundae
- 3 coupes de yaourt

Tarte-au-vent

p143

Matériaux :
- 2 gâteaux
- 2 poignées de caramels
- 1 plume d'Éole

Gâteau généreux

p143

Matériaux :
- 1 tarte-au-vent
- 1 noix de vacarmadia
- 1 pierre féroce

Sundae aux fleurs

p143

Matériaux :
- 1 sundae acidulé
- 1 orangelle des plaines
- 1 réminitescence

Gâteau fumant

p143

Matériaux :
- 1 gâteau floral
- 1 dracolithe
- 2 poignées de baies-des-rois

Sundae aux morilles

p143

Matériaux :
- 2 sundaes
- 1 phosphorelle
- 2 truffes noires

Sundae santé

p144

Matériaux :
- 1 sundae aux morilles
- 2 bouquets de pousses coup-de-pouce
- 2 radis des neiges

Glace veloutée

p144

Matériaux :
- 1 glace salée
- 2 grappes de raisin blanc
- 1 barbe de gnome

Babana split royal

p144

Matériaux :
- 1 sundae aux fleurs
- 1 poignée de baies-des-rois
- 2 grosses babanes

Glace blanche-neige

p144

Matériaux :
- 1 glace veloutée
- 2 coupes de yaourt
- 1 flocon de neige

Glace salée

p144

Matériaux :
- 1 glace
- 1 bouquet de pousses coup-de-pouce

Glace scintillante

p144

Matériaux :
- 1 glace salée
- 2 carottes croquantes
- 1 pierre d'ambre

Glace bariolée

p144

Matériaux :
- 1 glace scintillante
- 1 grappe de raisin acide
- 2 poignées de baies-des-rois

Tarte sucrée p144

Matériaux :
- 1 tarte
- 3 carottes croquantes

Tarte translucide p145

Matériaux :
- 1 tarte sucrée
- 2 coupes de yaourt
- 1 bouteille d'eau de source

Tarte dorée p145

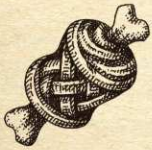
Matériaux :
- 1 tarte translucide
- 2 régimes de babanes
- 2 grosses babanes

Tourte p145

Matériaux :
- 1 tarte sucrée
- 2 pièces de bœuf tendre
- 1 noix de vacarmadia

Perle de soleil p146

Matériaux :
- 1 perlette de soleil
- 3 cristaux solaires



Jarret de tarte p145

Matériaux :
- 1 tourte
- 1 tibia robuste
- 1 morceau de boizur

Perle d'étoile p146

Matériaux :
- 1 perlette d'étoile
- 3 cristaux stellaires

Perle de lune p146

Matériaux :
- 1 perlette de lune
- 3 cristaux lunaires

Perle de planète p146

Matériaux :
- 1 perlette de planète
- 3 cristaux planétaires

Cheeseburger p132

Matériaux :
- 1 sandwich
- 1 laitue craquante
- 1 crevette-luciole

Provisions

Sandwich p132

Matériaux :
- 1 miche de pain blanc
- 1 pièce de bœuf tendre

Tonique p132

Matériaux :
- 1 fiole de rosée des fées
- 2 bouquets de feuilles du Vieux Chenu
- 2 graines de la discorde

Burger au poisson p132

Matériaux :
- 2 miches de pain blanc
- 1 époustouflétan
- 1 laitue craquante

Rosée des fées p132

Matériaux :
- 1 brumis immacula
- 3 bouquets de pousses coup-de-pouce
- 3 flacons d'eau de source

Rosée des lutins

p132

Matériaux :
- 1 fiole de rosée des fées
- 1 grappe de raisin acide
- 3 bouquets de feuilles de raviviane

Secret du Sage

p133

Matériaux :
- 1 tonique
- 1 flocon de neige
- 3 phosphorelles

Café serré

p133

Matériaux :
- 2 bouteilles de café glacé
- 1 bouteille d'eau de source

Cappuccino

p133

Matériaux :
- 1 tasse de café serré
- 3 bouteilles de lait crémeux
- 1 bouquet de feuilles de raviviane

Souffle de phénix

p133

Matériaux :
- 1 plume de phénix
- 1 glaciolithe
- 3 orangelles des plaines

Espresso

p133

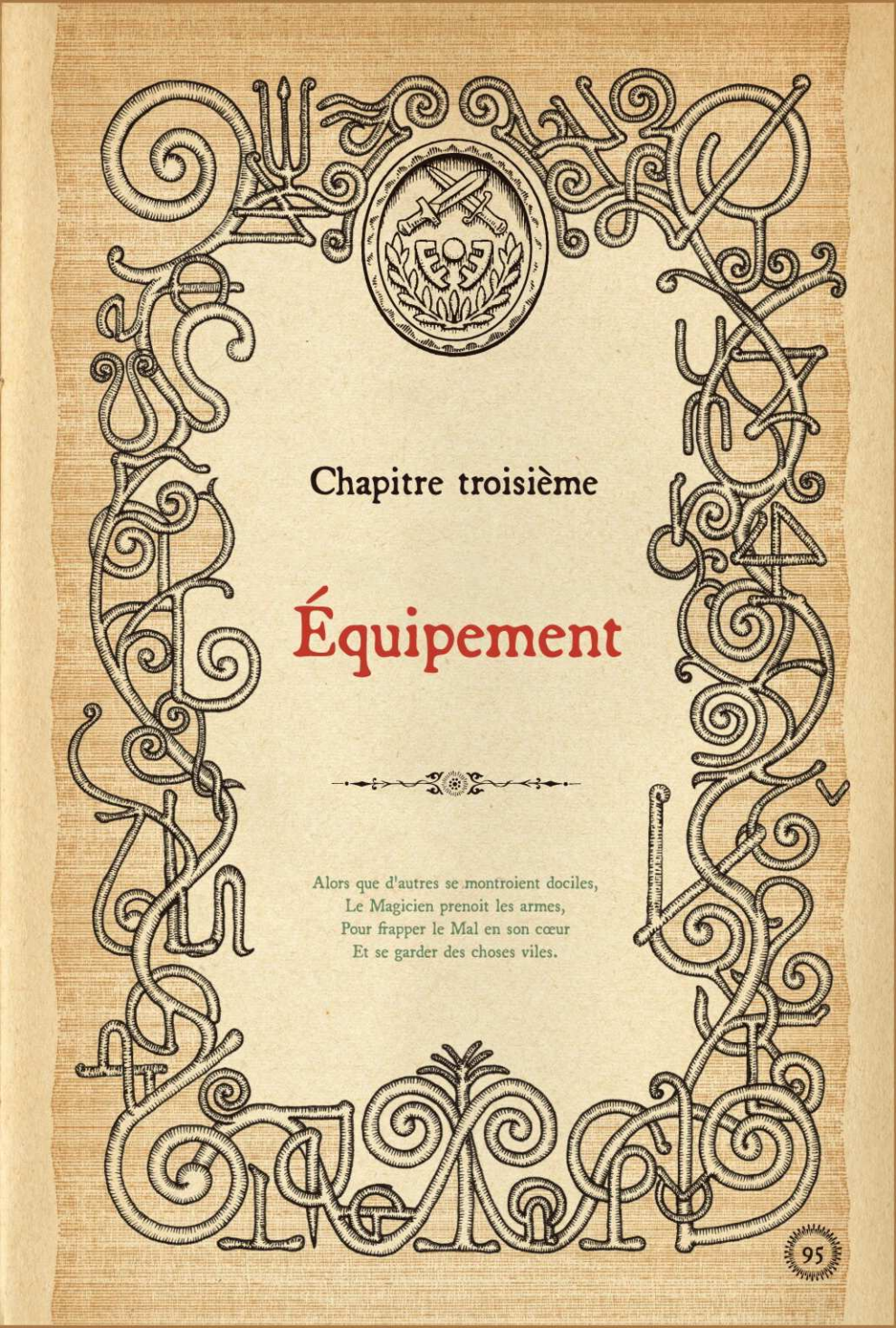
Matériaux :
- 2 tasses de café serré
- 1 brumis immacula
- 3 bouquets de feuilles de raviviane

Panacée

p134

Matériaux :
- 1 bouquet de feuilles du Vieux Chenu
- 1 orangelle des plaines
- 1 bouquet de pousses coup-de-pouce

G·G·G



Chapitre troisième

Équipement

Alors que d'autres se montroient dociles,
Le Magicien prenoit les armes,
Pour frapper le Mal en son cœur
Et se garder des choses viles.

Équiper vos familiers

Ingestion d'équipement

L'usage que font les familiers de l'équipement diffère de celui des humains : ils ne brandissent pas nos armes, pas plus qu'ils ne portent nos armures ou nos bijoux. Au lieu de cela, ils avalent de tels objets tout entiers et absorbent leur pouvoir, ce qui stimule leurs habiletés naturelles. L'ingestion d'une épée, par exemple, améliorera les capacités offensives d'un familier, tandis que celle d'un bouclier augmentera sa défense.

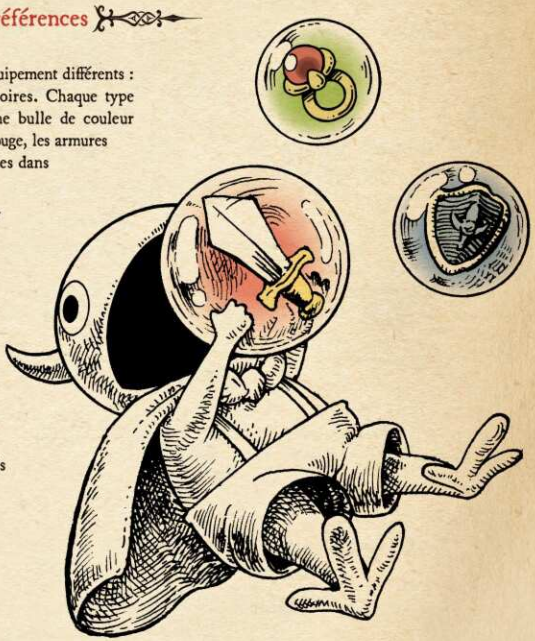
Les esprits inquisiteurs seront heureux d'apprendre que les familiers enveloppent l'équipement d'une bulle transparente afin de protéger leurs organes et de garder les objets propres et faciles à récupérer à tout moment. Soyez assurés que les familiers ne rechignent jamais à avaler un objet ayant préalablement été ingéré par une autre créature.

Types et préférences

Les familiers utilisent trois types d'équipement différents : les armes, les armures et les accessoires. Chaque type d'équipement est enveloppé dans une bulle de couleur différente : les armes dans une bulle rouge, les armures dans une bulle bleue, et les accessoires dans une bulle verte.

Les préférences d'un familier détermineront le type d'équipement qu'il utilise, et il refusera catégoriquement d'ingérer les objets qui ne correspondent pas à ses goûts.

Aucune inquiétude à avoir : dans la mesure où les familiers ne tolèrent que l'équipement avec lequel ils se sentent à l'aise, tout ce qu'ils avaleront améliorera leurs habiletés d'une façon ou d'une autre.



Épées et dagues

La lame acérée de ces armes de base permet de pénétrer les défenses ennemies.

Épée de bois

Une arme en bois simple. Pas vraiment destinée à amputer vos ennemis, elle permet tout de même de leur asséner un bon coup sur la tête.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Carabas)
- Coffres au trésor

Épée fidèle

Une arme rudimentaire, répandue à Carabas. Sa lame n'a rien de spécial, mais se manie aisément.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Carabas)
- Coffres au trésor

Épée d'os

Une épée taillée dans un gros os de monstre. Bien qu'elle ne soit pas aussi résistante qu'une lame de métal, elle est beaucoup plus légère.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Épée de soldat

Une lame de métal répandue, distribuée aux grognards de l'armée de Kassler. Bien affutée et assez résistante.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Kassler)

Sabre de pirate

L'arme de prédilection du pirate. La terreur emplit le cœur de tout marin qui l'aperçoit.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Lame ardente

Lorsqu'on la brandit, cette épée laisse échapper un jet de flammes. Attention de ne pas roussir votre tunique.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor sur le Kraa

Plume d'oiseau-lyre

Une énorme épée en forme de plume, surmontée de nombreuses petites lames. On dit que les coups de cette lame provoquent des tornades.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot et ailleurs

Machette mécanique

Une épée dotée d'un pignon rotatif. Gardez vos manches loin du mécanisme.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor à Kassler

Épée de champion

Une imitation moderne d'une épée légendaire. Certains prétendent qu'elle est plus efficace entre les mains de ceux qui la croient véritable.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Lame noire

Une épée à la lame aussi noire que la nuit. On dit qu'elle absorbe toute lumière qui l'entoure, en obscurcissant du même coup l'âme de son propriétaire.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor sur le sentier des Stèles

Épée du héros

Cette épée fut portée par un guerrier ayant repoussé à lui seul une armée entière. On dit qu'une aura terrifiante s'en dégage.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Lame tumultueuse

Les runes magiques gravées sur la lame déclenchent une énorme bourrasque à chaque coup d'épée.

Où trouver cet objet ?
Prix remporté au casino
Un coffre au trésor dans la Grotte scintillante

Grandelame

L'arme de prédilection d'un groupe de guerriers réputés pour leurs cris de guerre à glacer le sang. Sa taille impressionnante lui permet d'infliger d'énormes dégâts.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Lame embrasée

Une épée magique entourée d'un brasier perpétuel. Elle brûle et calcine la chair avec aisance.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Lame obscure

Une lame sombre qui se nourrit des espoirs et des rêves de celui qui la porte. Soyez prudent, vous risquez de vous perdre dans son infinie noirceur…

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Épée oubliée

On dit de cette épée qu'elle servit durant les Grandes Guerres runiques. Bien que sa lame soit émoussée, elle conserve encore son pouvoir d'antan.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

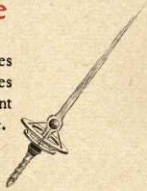
Épée consacrée

Une lame qui ne blessera que les ennemis désignés par son propriétaire. Ainsi guidée, elle vise leurs points faibles et leur fait encourir la colère du juste.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Lame étincelante

Une épée qui luit dans les mains des âmes pures. Les créatures malfaisantes prennent la fuite en voyant sa lumière.



Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Épée cosmique

On dit qu'elle contient un minerai tombé du ciel. Le brillant éclat de cette lame ne ressemble à aucun métal de ce monde.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Épée céleste

Une arme légendaire, que l'on dit guidée par les étoiles elles-mêmes. Sa lame devient plus tranchante chaque fois qu'on la pointe vers le firmament.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Épée primordiale

Les légendes racontent que cette épée fut plantée au centre de la terre à l'aube des temps, engendrant la naissance de toutes choses.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Épée nazcaä

La tradition nazcaä ne permet qu'aux soldats les plus hardis de manier cette lame. Le courage du héros naît dans le cœur de tous ceux qui la portent.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Couteau de cuisine

Un instrument acéré qui facilite la préparation des aliments. Peu onéreux et toujours utile.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Dague de feu

Un couteau au bout duquel vacille une flamme magique. Elle ne s'éteint jamais, et la lame est toujours incandescente.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Dague de silex

Une dague de pierre créée par le peuple d'une civilisation ancienne. La lame étant maintenant émoussée, c'est une arme plutôt inefficace.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Faucille

Une lame recourbée servant à couper. Sa forme singulière la rend utile tant à la ferme que sur le champ de bataille.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Couteau d'obsidienne

Taillée dans un éclat d'obsidienne d'une extrême dureté, la lame crantée de ce couteau cause de grandes souffrances à ses victimes.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Dague sacrée

Une dague de cérémonie utilisée principalement dans les mariages et autres rituels. On dit qu'il s'agit d'un objet saint, aussi traitez-le avec révérence.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Dague divine

Cette arme reçoit la protection divine du soleil. La dague et son possesseur ne font qu'un, ainsi ils se déplacent plus promptement qu'aucun ennemi.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Aiguillon de sorcière

Sa pointe aiguisée est conçue pour frapper les cibles là où elles sont les plus vulnérables. Cette arme peut abattre un ennemi d'un seul coup bien placé.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Couteau d'explorateur

Un instrument rudimentaire, taillé dans le croc d'un animal. Sa lame crantée provoque l'agonie de ses victimes.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Éclat de glace

Forgé dans un bloc de glace qui ne peut fondre, il dégage une fraîcheur qui apporte calme et réconfort lors des combats.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Baiser mortel

Une dague qui peut éliminer un ennemi d'un seul coup. Une force magique semble attirer la lame vers les points faibles de l'adversaire.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Aile de faucon

Une lame dont les mouvements sont si prompts qu'il est impossible de l'entendre avant qu'elle n'ait atteint sa cible.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Âme du sorcier

Une dague mystérieuse dont on dit qu'elle fut forgée dans de la lumière cristallisée par un sorcier des temps anciens.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Pourfendeur d'étoiles

Cette dague, la plus puissante d'entre toutes, traverse aisément n'importe quel matériau et frappe à la vitesse de l'éclair. Il est dit que ses pouvoirs proviennent d'un autre monde.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Haches et marteaux

Ces armes, bien que généralement très lourdes, sont parmi les plus puissantes qu'il est donné à un magicien de manier.

Hache de bûcheron

Une hache rudimentaire, servant habituellement à la coupe du bois, mais également utile sur un champ de bataille.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Hache de fer

Une hache munie d'une lourde tête en fer. Son épaisse tranche ne s'ébréchera pas facilement, peu importe la violence avec laquelle elle est maniée.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Hache du roi ogre

On dit que cette énorme hache possède une âme propre. Les ennemis tremblent de peur devant tout magicien qui la brandit.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Hache de garde

Une hache distribuée aux grognards de l'armée de Kassler. Le plus récent modèle allie maniabilité et puissance destructrice, le tout à un prix très abordable.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Hache de l'horloger

Sa lame est assez fine pour ciseler des engrenages de montre. Sur le champ de bataille, cette hache s'enfonce profondément dans la chair de l'ennemi, qui se retrouve à prier pour son salut.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Hache mécanique

Une hache inhabituelle, dont le pignon géant tient lieu de lame. En mordant dans la chair, les dents rotatives causent d'effroyables dégâts.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Grande hache

Une énorme hache se maniant à deux mains. Malgré son aspect grossier, il s'agit d'une arme puissante, qui ne s'acquiert pas sans débourser une somme conséquente.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Hache de géant

La légende raconte que cette hache appartint autrefois à un géant qui s'en servit pour abattre cent hommes d'un seul coup.

Où trouver cet objet ?
Prix remporté au casino
Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Hache de démon

Depuis sa création par un magicien des temps anciens, cette hache a causé la mort d'innombrables malheureux. Cette pensée suffit à refroidir tous ceux qui l'affrontent.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Hache du dieu guerrier

Cette puissante arme bouillonne du redoutable esprit guerrier de son précédent propriétaire. Sa puissance dépasse l'imagination.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Maillet de bois

Un marteau de bois rudimentaire. Bien qu'il ne soit pas particulièrement puissant, le bois dans lequel il fut sculpté est solide, et il est très facile à utiliser.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Méga-maillet

La taille de ce marteau fait honneur à son nom : son maniement requiert une force surhumaine.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Boicéliande)

Tour de force

Un marteau de métal extrêmement lourd. Il est certes encombrant, mais il est assez puissant pour faire s'écrouler une tour d'un seul coup.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Marteau de la Justice

Ce marteau appartenait à un chevalier n'ayant jamais abandonné ses camarades. Il sert de rappel sur l'importance de la loyauté entre compagnons.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Broyeur boréal

Sculpté dans un morceau de glacier, ce marteau congèle tout ce qu'il frappe. Tout magicien qui se respecte sait aussi s'en servir pour préparer des boissons fraîches.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Petipaf

Malgré le bruit ridicule et le nuage d'étoiles qui s'en échappe après l'impact, il n'y a rien de drôle à se faire assommer par ce marteau.

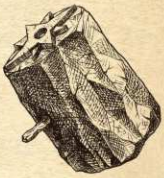
Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Marteau à vapeur

Un marteau alimenté par la vapeur capable de réduire en miettes un rocher entier. Le modèle le plus récent améliore la visée de différentes manières.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le palais des Larmes

Maillet monumental



Un gigantesque marteau. Bien que son poids empêche de viser avec précision, son impact est ressenti comme la chute d'une météorite.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Lances

Des armes à long manche et à la pointe acérée, utiles pour percer les défenses ennemies. Elles peuvent s'avérer fatales entre des mains expertes.

Bâton pointu

Un bâton de bois robuste, taillé en pointe. En temps de paix, c'est un mât de tente fort adapté.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Lance de silex

Une lance de bois surmontée d'une pointe en pierre acérée. Étonnamment fragile, elle se brise facilement si on ne la manie pas avec précaution.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Pique imporiale

Une lance de métal rudimentaire qui requiert un entretien minutieux afin de l'empêcher de rouiller.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Lance de soldat

Une lance distribuée aux grognards de Kassler. Les élégantes gravures le long de son manche ont un effet positif sur le moral.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Harpon de givre

Un esprit hivernal a béni la glace formant la pointe scintillante de cette lance, lui permettant de ne jamais fondre.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le bois Bolet

Lance foudroyante

Une lance mince qui crépite d'énergie naturelle. Une forte tempête se déclenche lorsque sa pointe est brandie vers le ciel.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Lance des bourrasques

La tête courbée de cette lance évoque l'esprit d'une bourrasque. Sa confection requiert une grande adresse et une main délicate.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Boicéliande)

Lance de champion

Une arme imposante destinée aux guerriers de force et d'habileté exceptionnelles. La finesse de son équilibre augmente sa vitesse et sa précision.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Lance de dryade

Façonnée dans une branche tombée d'un arbre et bénite par un esprit de la forêt, cette lance apporte chance et fortune à celui qui la porte.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Lance royale

Autrefois utilisée par la famille royale d'un royaume oublié, cette lance ajoute une touche d'élégance à tout apparat guerrier.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Dard empoisonné

Une lance impitoyable qui libère un poison mortel à l'impact. Son motif voyant vise à intimider l'adversaire.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Lance de cristal

Une lance transparente, faite du cristal le plus pur. Ses propriétés magiques permettent de causer d'énormes dégâts en un seul coup.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Lance du chasseur accompli

Forgée par un chasseur légendaire, cette lance ne rate jamais sa cible, peu importe l'agilité de l'ennemi.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Lance glorieuse

Une arme noble qui resplendit de magnificence. On dit de la lance glorieuse qu'elle assure la victoire de son possesseur.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Lance arc-en-ciel

Une lance dont la pointe en forme de prisme éclaire les secrets des ennemis les plus mystérieux.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Lance du dragon

Une lance qui submerge de sa puissance celui qui la brandit. Les cœurs sensibles devraient s'en tenir loin.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Lance de géant

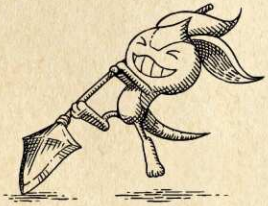
Cette arme appartenait autrefois à un géant qui arpentait les champs de bataille des temps anciens. Les ennemis tremblent encore à sa seule vue.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Hampelongue

On dit que le héros qui brandit le premier cette lance s'en est servi pour vider un champ de bataille tout entier en un seul et puissant coup.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie



Griffes

Des armes barbares créées avec divers matériaux alchimiques répandus, tels que des serres et des os.

Griffes grossières

Ces griffes recourbées et incroyablement acérées sont idéales pour repousser un ennemi qui s'approche de trop près.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Griffes osseuses

Sculptées dans des os d'animaux, ces fausses griffes sont plus acérées que les vraies, en plus d'être extrêmement légères.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Griffes sylvestres

Une arme de bois en forme de griffes. Ne la laissez surtout pas bourgeonner ; vos coups perdraient en puissance.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Boicéliande)

Griffes clinquantes

Des griffes dorées, autrefois portées par un homme qui se faisait appeler « le roi de la roulette ». Les véritables magiciens évitent ce genre d'objets vulgaires.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Griffes cornues

Des griffes en forme de cornes d'animal, très écartées. En théorie, elles peuvent transpercer deux ennemis à la fois.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Griffes d'acier

Des griffes de métal de fabrication militaire. Le reflet de leur tranchant finement affûté terrifiera les ennemis les plus redoutables.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Griffes venimeuses

Des griffes impitoyables qui s'enfoncent dans la chair en déposant du poison dans la plaie de la victime. La toxine agit en quelques secondes.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Ongles de géant

Des ongles énormes, prélevés sur un géant mort au combat. La plupart des gens auraient bien du mal à les soulever, sans parler de s'en servir sur le champ de bataille.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Poing de boucher

Des griffes d'acier trempé très résistantes qui recouvrent toute la main, permettant à celui qui les porte de défoncer les murs aisément.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Griffes hantées

Contrairement à la croyance populaire, ces griffes sinistres ne sont pas hantées par un esprit maléfique, ni ne blessent celui qui les porte.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Griffes des six vents

D'étranges griffes qui provoquent de puissantes bourrasques à chaque coup. On dit qu'elles appartenaient autrefois à un esprit des montagnes.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Griffes de la sorcière de glace

Des griffes durcies par des années passées sous le climat rude de Polaria. Certains disent qu'elles contiennent des fragments de glace de la toundra.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Griffes de la dame de givre

Ces griffes glaciales sont imprégnées du pouvoir d'une sorcière venue des froides étendues nordiques. Une vague frigorifiante traverse l'ennemi à leur contact.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Griffes de loup-garou

Prélevées sur un loup légendaire, ces rutilantes griffes d'argent ont un pouvoir qui, dit-on, est décuplé à la pleine lune.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Griffes cristallines

Des griffes transparentes faites de glace finement polie. Une lueur spectrale semble émaner de l'intérieur.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Serres de griffon

Ces serres furent prélevées sur le puissant griffon, seigneur des bêtes. Il n'y a de créature qui puisse contenir un cri d'effroi à la vue d'une telle arme.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Griffes de wyverne noire

Les serres d'un dragon noir cracheur de feu. Le sort maléfique dont elles sont enchantées leur permet de fendre les rangs ennemis avec une implacable férocité.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor à Carenbas

Griffes du roi félin

Fabriqué à partir de griffes léguées par plusieurs rois de Carabas, cet objet de cérémonie n'a jamais connu le combat.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Griffes du roi dragon

Les griffes d'un dragon ancestral, dont on pense qu'elles appartinrent à une honorable famille royale pendant plusieurs générations.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Griffes du dévoreur d'étoiles

Les rutilantes griffes d'une bête légendaire dont on dit qu'elle se nourrissait des étoiles elles-mêmes. Les créatures malfaisantes prennent la fuite en l'apercevant.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Cornes

Les cornes conservent la force vitale de la bête qui les a portées, ce qui en fait des armes redoutables.

Corne en spirale

La forme en spirale de cette corne singulière peut être un atout comme un handicap. Assurez-vous de vous en servir à votre avantage.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Carabas)
- Un coffre au trésor à Carenbas

Scaracorne

Une curieuse corne à la pointe fourchue. Ses origines furent au centre de nombre de débats passionnés entre magiciens.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Pointe empoisonnée

Cette corne fut spécialement adaptée pour empoisonner ses victimes. Il est recommandé de porter des gants en maniant cette arme.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Défense de barval

Cette défense a tout d'abord orné la tête d'un mammifère marin qui régnait sur les mers ancestrales, terrorisant les marins qui croisaient sa route.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Boicéliande)

Dent de dragon

Une défense artificielle sculptée dans le fossile d'un dragon des temps anciens. Il s'en échappe un grondement sourd lorsqu'on la porte à l'oreille.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Hypnocorne

Son motif hypnotisant fait sombrer dans le sommeil tous ceux qui la regardent. Assurez-vous de détourner les yeux en la maniant.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Perdida

Corne verglacée

Cette corne est si froide qu'il est impossible de la tenir à mains nues. Assurez-vous d'enfiler des gants de cuir ou de fourrure avant de la dégainer.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Ramure de cerf des neiges

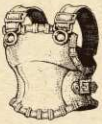
Les bois d'un cerf des neiges légendaire, dont on dit qu'il est l'émissaire des dieux. Ils confèrent force et courage à leur possesseur.

Où trouver cet objet ?
Prix remporté au casino

Pièces d'armure

Une armure robuste procure une protection pour tout le corps, elle peut donc s'avérer très précieuse au combat.

Armure de cuir



Même si cette peau d'animal n'offre pas une protection très importante, sa légèreté permet de se mouvoir avec aisance.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Plastron de fer

Une armure faite d'une épaisse feuille de fer. Si elle est peu coûteuse, elle ne protège en revanche que le torse.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Armure coriace

Une armure faite de peau d'animal extrêmement résistante. Celui qui l'arbore se sent réellement prêt au combat.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Armure renforcée

Une armure faite de cuir épais. Un tannage à haute température lui procure davantage de résistance.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure porte-bonheur

Cette armure fut enchantée pour repousser les esprits maléfiques. On dit qu'elle protège celui qui la porte des catastrophes.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

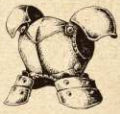
Armure ornée

Ne vous laissez pas tromper par ses ornements extravagants : la résistance de cette armure dorée est impressionnante.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Armure de grognard

Peu coûteuse et relativement confortable, cette armure de fer est depuis longtemps en usage dans l'armée de Kassler.



Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Armure d'écailles

Une panoplie robuste, dont les écailles solides sont assemblées de façon ingénieuse pour permettre une totale liberté de mouvement.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Boicéliande)

Armure d'os

Cette armure faite d'os d'animaux est conçue pour absorber les chocs. Beaucoup plus légère que son équivalent de métal, elle permet une meilleure mobilité.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure cyclonique

Cette armure bénéficie de la protection d'un esprit contre les tempêtes, ce qui en fait l'attirail idéal pour combattre par mauvais temps.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure costaude

Une armure lourde, faite de plusieurs plaques de fer. Bien qu'elle soit très résistante, son poids entrave grandement les mouvements d'un magicien.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Armure royale

Il est dit que cette armure fut autrefois arborée par un roi au courage légendaire. Celui qui la revêt ne connaît plus la peur.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure de champion

Cette armure, qui a traversé maintes batailles féroces, confère une grande force au guerrier qui la porte.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure embrasée

Une armure conçue spécialement pour affronter les dragons cracheurs de feu. Elle est extrêmement résistante à la chaleur et aux flammes.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Armure d'acier trempé

L'acier ayant servi à forger cette armure a été raffiné selon un procédé secret qui le rend plus résistant.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Armure enchantée

Les bijoux qui ornent cette armure lui confèrent une protection magique, même si celui qui la porte n'a aucun penchant pour la magie.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Armure de chevalier

L'armure d'un chevalier sans égal. Les nombreuses décorations qui la recouvrent rappellent les valeureux exploits de son possesseur précédent.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Armure obscure

Une armure noir de jais qui permet à celui qui la porte de ne faire qu'un avec la nuit et de surmonter toute peur de l'obscurité.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le marais aux Miasmes

Armure énigmatique

Un mystérieux fossile est encastré dans cette armure. Son étrange lueur est plus que décorative : elle dévie aussi les coups ennemis.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Armure imporiale

Une armure de cérémonie qu'arborent les membres de la famille royale de Kassler depuis des générations.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Armure de la Justice

L'armure de prédilection d'un héros qui s'était donné pour mission de protéger les innocents.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure éclatante

La lueur de cette armure s'accentue à chaque coup encaissé, et la lumière qu'elle émet décuple le courage de celui qui la porte.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure céleste

Une armure majestueuse qui brille de la lumière d'un million d'étoiles. On dit qu'elle octroie une forme de protection magique.

Où trouver cet objet ?
Prix remporté au casino

Armure du dieu guerrier

Cette armure quasi impénétrable aurait été portée par une déité guerrière. Elle peut dévier avec facilité une pluie de coups ennemis.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Armure nazcaä

Cette armure n'était décernée qu'aux soldats nazcaä les plus loyaux. On dit que la porter ravive la ferveur patriotique.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Boucliers

La première ligne de défense du guerrier. Il se tient à la main et sert à dévier les coups ennemis.

Bouclier de bois

La protection qu'offre ce simple bouclier de bois est presque négligeable, mais tous les sages s'entendent pour dire que cela vaut mieux que rien.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

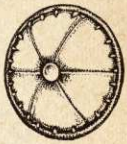
Bouclier d'os

Un bouclier fait de gros os d'animaux attachés avec de la ficelle. Assurez-vous que les nœuds ne se défassent pas.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Bouclier de cuir

Un bouclier qui consiste en une peau d'animal montée sur un cadre de bois. Plus la peau est épaisse, plus le bouclier est efficace.



Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Bouclier de fer

Composé de plusieurs plaques de fer, ce bouclier est assurément très efficace, mais son poids le rend inadapté pour les guerrier plus frêles.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot

Bouclier d'écailles

Fait de plusieurs écailles de monstre rigides, ce bouclier dévie aisément les coups ennemis ; il est de plus absolument imperméable.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Bouclier miroir

La surface de ce bouclier luit tel un miroir poli. On raconte que cet effet est créé grâce à un métal spécial.

Où trouver cet objet ?
- Origine inconnue

Bouclier de grognard

Un bouclier fourni aux grognards de Kassler. Même si sa taille le permet, il n'est pas séant pour un magicien de se cacher derrière.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Kassler)

Bouclier d'obsidienne

Un bouclier dont la lueur noire provient de l'obsidienne pure dont il est forgé. On dit qu'il appartint à un mage guerrier des temps jadis.

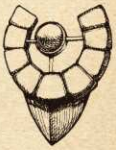
Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Bouclier sacré

Ce bouclier de fer-blanc rutilant dévie les coups avec aplomb et contrarie les adversaires qui tentent de réduire au silence celui qui le porte.

Où trouver cet objet ?
- Prix remporté au casino
- Un coffre au trésor dans la Grotte scintillante

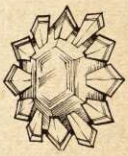
Bouclier de champion



Un bouclier jadis porté par un grand guerrier. Malgré son âge, sa surface est complètement exempte de rouille.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Bouclier boréal



Ce bouclier, qui a reposé sous la glace pendant des millénaires, est maintenant extrêmement résistant aux climats polaires.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk

Bouclier vengeur

La polissure de ce bouclier à la forme unique est lisse et brillante, ce qui réfléchit les sorts et les renvoie sur les ennemis qui les ont lancés.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Bouclier mystique

Grâce à ce bouclier, le magicien garde la tête haute face aux ennemis les plus dangereux, car il sait qu'il ne pourra jamais être réduit au silence.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Bouclier de déesse

Ce bouclier bénéficie d'une certaine protection divine. Il permet de plus au magicien de lire dans les pensées de ses alliés afin de renforcer la coopération.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Bouclier de pureté

Un bouclier sacré qui protège de toute manifestation maléfique. Il ne peut évidemment qu'être porté par un magicien dont le cœur est pur.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Bouclier du dieu guerrier

Ce bouclier incomparable, qui aurait jadis été porté par une déité guerrière, renferme une puissance telle qu'il peut renvoyer les météorites au firmament.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Belle ombrelle

Une ombrelle de confection délicate. Malgré son apparence frêle, elle dévie les rayons du soleil et les coups ennemis avec la même aisance.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Robes et tuniques

Diverses tenues, allant des simples vêtements de voyage aux robes imprégnées de magie pure.

Habits rustiques

Une tenue rudimentaire, tissée de fibres naturelles cultivées près de Carabas. Son faible coût permet au paysan le plus modeste de se la procurer.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Vêtements de marchand

Une tenue légère permettant une pleine liberté de mouvement. On croit qu'elle a le pouvoir de transformer celui qui la porte en bonimenteur exceptionnel... Si l'on croit à ce genre de choses.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Vêtement étincelant

Le doux scintillement de l'élégant tissu qui compose cette tenue a depuis longtemps la réputation de distraire les ennemis.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Tunique imperméable

Un habit de caoutchouc, conçu pour permettre aux nageurs inexpérimentés de rester à flot. Efficace contre les attaques d'eau.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Robe radieuse

Une robe recouverte d'innombrables bijoux raffinés. Son aspect tape-à-l'œil sert à informer les passants de la richesse de son propriétaire.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Toge de troupier

Telle que la portent les apprentis grognards de Kassler. Même si elle s'attache fermement autour de la taille, cette toge permet une grande liberté de mouvement.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Mante mystérieuse

Une tenue tissée de délicats fils de brume. Elle permet à celui qui la porte de se dérober à la vue des ennemis, réduits à se battre contre un fantôme.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor sur le sentier des Stèles

Cape magique

Même si elle est loin d'être aussi efficace qu'une armure, cette cape enchantée octroie tout de même une certaine protection magique à celui qui la porte.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Habits de noble

Cette tenue appartenait autrefois à une grande famille d'aristocrates. La qualité de la confection se révèle dans la remarquable finesse du tissage.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Tunique de champion

Une tunique permettant une liberté de mouvement absolue. Imprégnée de l'esprit d'un guerrier, elle garantit que celui qui la porte ne perdra jamais courage.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Manteau de yéti

Un manteau en fourrure de yéti. Chaud, imperméable et indispensable à tous les habitants de Polaria.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Manteau de macchabée

Une tenue à l'air sinistre. Certains affirment que celui qui la porte s'expose à l'influence pernicieuse des esprits maléfiques.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le marais aux Miasmes

Tunique étoilée

Une tunique imprégnée d'un pouvoir purifiant. On dit que le magicien qui porte cette tenue scintillante verra ses blessures guéries plus promptement.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Robe de magicien

De nobles habits tissés selon une méthode ancienne. On dit que celui qui la porte laisse des miracles dans son sillage.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cotte de brume

La tenue traditionnelle de l'apprenti magicien. Elle inspire celui qui la revêt et lui enseigne la valeur de l'ambition.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Cape enflammée

Des habits résistants à la chaleur que portent les mameuhnites lors de leurs pérégrinations dans le désert. Ils protègent aussi contre le feu pendant la bataille.

Où trouver cet objet ?
Coffre au trésor sur le Kraa

Robe-bourrasque

Une robe légère enveloppée dans une brise persistante qui protège contre les éléments. Idéale pour ceux qui voyagent par temps orageux.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Boicéliande)

Tunique de mystique

Ce vêtement fait de sables ferrugineux enchantés ne fait pas que protéger celui qui la porte ; l'acuité qu'il confère permet aussi de détecter les champs magnétiques environnants.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Robe fleur-d'eau

Cette robe couverte d'un mince film d'humidité est entièrement imperméable, ce qui en fait la tenue idéale des jours de pluie.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Robe de réconfort

Une robe vert pâle, dont on croit qu'elle fût tissée par des fées. Son léger scintillement persiste même dans la nuit la plus noire.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Robe de déesse

Une robe dont le chatoiement irisé rappelle l'arc-en-ciel. La formidable habileté nécessaire à la confection de ce vêtement explique sa rareté.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Mante de magicienne

On dit que les gemmes magiques ornant cette élégante mante ont le pouvoir de protéger celui qui la porte d'une multitude de périls.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Casques

Ces pièces d'équipement protègent la partie du corps la plus importante : la tête.

Casque en bois

Un casque sculpté dans un tronc d'arbre robuste. Il est certes lourd et rudimentaire, mais il protège efficacement la tête.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Chapeau pointu

Un grand chapeau se terminant en pointe. Il est de loin le couvre-chef le plus populaire chez les magiciens.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Casque de soldat

Ce solide casque de fer est depuis longtemps la première pièce d'équipement que les soldats apprennent à porter.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Heaume de champion

Un casque de fer extrêmement lourd. Le simple fait de supporter cette masse sur ses épaules confère clairvoyance et fermeté.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Heaume bénit

Ce heaume sacré fit l'objet d'innombrables prières. On dit que celui qui le porte connaîtra la chance sur le champ de bataille.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Casque de Kassler

Les soldats de Kassler ayant reçu l'honneur de porter ce heaume savent qu'ils font partie de l'élite.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans la Grotte scintillante

Heaume du dieu guerrier

Ce heaume forgé par une déité guerrière est décoré de trophées arrachés aux bêtes qu'il abattit. À sa vue, le cœur des ennemis s'emplit d'une terreur innommable.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Heaume nazcaä

Seuls les plus grands esprits de l'armée nazcaä recevaient le privilège de porter ce heaume. Il permet à celui qui le porte de percevoir la vérité avec une clarté absolue.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Capes

Très populaires chez les magiciens, les capes protègent le corps et accordent souvent des bienfaits supplémentaires.

Manteau feuillu

Fait de feuilles vertes et fraîches, ce manteau tient étonnamment chaud. Il est très prisé pour son arôme profondément apaisant.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Carabas)

Cape en peau de serpent

Bien que la peau de serpent qui compose cette cape soit naturellement légère et résistante, elle ne tardera pas à se durcir et se craqueler sans soins adéquats.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Manteau des nuages

Une cape diaphane aussi légère qu'un voile de brume. Celui qui la revêt n'est plus qu'une silhouette floue qui ondoie devant l'ennemi.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor sur le Kraa

Cape rayée

Les rayures contrastées de cette cape la rendent trop voyante pour être portée à la ville, mais elles se révèlent utiles pour se camoufler dans la nature.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cape des embruns

Un manteau imprégné de l'écrasante puissance des océans. Il permet à son possesseur de canaliser l'énergie des vagues à proximité.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot et ailleurs

Manteau de diva

Ce majestueux vêtement confère un certain sentiment de supériorité à celui qui le porte, sentiment qui est bien entendu absolument infondé.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Manteau du zéphyr

Cet habit délicat se gonfle sous la plus faible brise. La lumière miroite sur sa surface, créant de somptueux reflets irisés.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cape spectrale

On dit que ce vêtement fut tissé avec les cheveux d'un fantôme. Son apparence lugubre effraie les badauds et repousse les passants.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Kassler)

Mante verte

Une superbe cape verte, dont la couleur provient d'une teinture à base d'herbes qui dégage aussi un parfum apaisant.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le palais des Larmes

Cape d'azur

Cette cape d'un bleu pur est d'une splendeur hypnotisante. Elle sied même aux magiciens qui n'ont pas pour habitude de porter du bleu.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cape de champion

Cette cape appartenait jadis à un guerrier légendaire. Elle donne à celui qui la porte une aura de courage inébranlable.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Manteau fantômatique

Une cape qui fut enchantée pour réfléchir la lumière. Celui qui la porte devient quasi-invisible.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cape de l'aurore

Une élégante pièce d'habit ornée d'étoiles scintillantes. En se déployant sous la brise, elle offre un spectacle semblable à l'aurore boréale dont elle tient son nom.

Où trouver cet objet ?
Marchand d'Inuktituk

Manteau de nécromancien

Bien qu'elle soit plus noire que la nuit, cette cape empêcherait celui qui la porte d'être enveloppé par l'obscurité.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Mante crépusculaire

Cette cape orange foncé insuffle la chaleur du coucher de soleil dans le cœur de celui qui la porte, réchauffant son corps et son âme.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Perdida

Cape en peau de bête

Découpée dans la peau d'une bête sauvage, cette cape flotte au vent dans le silence le plus absolu. L'habit idéal de celui qui souhaite passer inaperçu.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Cape du cyclone

Un manteau aussi léger qu'un coup de vent. On dit que celui qui la porte est assuré de rencontrer des vents favorables.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Cape angélique

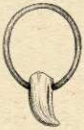
Supposément porté par les messagers des cieux, ce vêtement brillant permet à celui qui le porte de se mouvoir avec une grâce et une vitesse surnaturelles.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Crocs

L'aspect acéré de ces objets décoratifs peut intimider les ennemis.

Dent de géant



Même si cette dent seule peut servir à attaquer un ennemi, elle est plus communément utilisée comme composant pour fabriquer d'autres armes.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Carabas)
- Coffres au trésor

Croc empoisonné

La dent venimeuse d'une créature magique. Manipulez-la avec précaution, car le poison coule inlassablement, même après l'avoir essuyée.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Crocs de bête

Une paire de crocs arrachés à un loup sanguinaire. Ils sont coupants comme des dagues et peuvent lacérer la chair d'un ennemi sans effort.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor dans le bois Bolet

Draineuses d'âme

Bien que ces dents blanches n'inspirent pas la crainte, les ennemis redoutent leur capacité à saper l'esprit de leurs victimes.

Où trouver cet objet ?
- Origine inconnue

Bague de torpeur

Fabriquée à partir de dents qui drainent l'énergie vitale de leur victime, cette bague sied davantage aux magiciens ayant le courage d'affronter leurs ennemis en face.

Où trouver cet objet ?
- Crânos en chef
- Coffres au trésor

Crocs perforants

Capables de percer la plus épaisse des plaques d'acier, ces crocs acérés instilleront la peur chez les ennemis les plus cuirassés.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Kassler)

Bague de la Faucheuse

Une bague sinistre faite à partir des crocs d'un monstre terrifiant, qui infligea par ses mâchoires d'acier une mort lente et douloureuse à plus d'un homme.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Jonc du Dragon

Cette bague faite de dents de dragon aussi affilées qu'une aiguille permet de percevoir les points faibles d'un ennemi et d'ainsi améliorer sa précision.

Où trouver cet objet ?
- Mégalithes
- Coffres au trésor

Collier-stryge

Un collier qui puise l'énergie contenue dans l'âme des ennemis et s'en sert pour renforcer le lien entre un maître et son familier.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Croc du diable

Un croc noir recourbé en forme d'anneau. Sa vue est perturbante, et il est impitoyable lorsqu'il s'agit de percer les défenses ennemies.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor sur le sentier des Stèles

Crocs de loup

Des crocs blancs et acérés, toujours froids au toucher. L'air glacé qu'ils dégagent amène les ennemis à perdre leur volonté de combattre.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk

Croc écarlate

Ce croc de monstre a percé d'innombrables veines et goûté assez de sang pour que l'émail devienne complètement écarlate.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Bague du Grand Dragon

Une bague taillée dans les crocs d'un dragon dont le squelette titanesque forme maintenant une chaîne de montagnes.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Dents de griffon

Un collier orné des dents qui bordaient le bec d'un griffon, seigneur des bêtes. Malgré leur taille modeste, elles inspirent tout de même la terreur chez les ennemis.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor dans la Nécropole du Néant

Croc funeste

Une dent unique, dont on dit qu'elle apporte souffrance et calamités à ceux qui la touchent. À manipuler avec une extrême précaution.

Où trouver cet objet ?
Un coffre au trésor dans le marais aux Miasmes

Dent de cerf des neiges

Une dent prélevée sur un cerf des neiges dont on croyait qu'il était un envoyé des dieux. Elle est généralement prisée comme décoration royale.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Croc pestilent

Un croc arraché à une bête ayant élu domicile dans un marais empoisonné. Une seule goutte du venin dont il regorge suffit à tuer un homme adulte.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Croc du dévoreur d'étoiles

Le croc d'un monstre qui se nourrissait des étoiles elles-mêmes. Rien ne peut affaiblir son éclat, et il brille de plus belle lorsque la nuit s'étend.

Où trouver cet objet ?
Origine inconnue

Médailles

Ces décorations honorifiques ont orné le poitrail de plus d'un grand magicien.

Médaille du courage

Ce petit insigne aux reflets dorés rappelle à son possesseur que le courage n'est pas l'apanage de l'homme au physique imposant.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Médaille de l'impunité

L'éclat constant de cette médaille en fait un accessoire peu pratique pour ceux qui souhaitent se mouvoir en toute discrétion.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Médaille de la force

Une médaille de pierre renfermant un pouvoir d'un autre monde. Il suffit de l'effleurer pour sentir la force et la vigueur couler dans ses veines.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Médaille de la dextérité

Forgée en l'honneur d'un guerrier célèbre, la finition délicate de cette médaille est une preuve de l'estime que tous lui portaient.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Médaille de l'agilité

Cette médaille bénite par une déité guerrière rehausse le moral de celui qui la porte, même durant les batailles les plus éprouvantes.

Où trouver cet objet ?
- Prix remporté au casino
- Un coffre au trésor dans la Grotte scintillante

Médaille de la détermination

Ornée d'un tourbillon tumultueux, cette médaille célèbre ceux qui restent droits et vertueux face au chaos.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Médaille de la fermeté

La surface de cette médaille est impénétrable. C'est lorsqu'elle est placée sur le cœur qu'elle protège le mieux son possesseur.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écussons

De puissants accessoires dont l'aide est précieuse durant les batailles. Ils ajoutent aussi une touche d'élégance non négligeable.

Écusson d'enragé

Cet écusson provoque un accès de force soudain dans les moments cruciaux, et incite son possesseur à livrer bataille sans relâche.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Écusson du berserker

Un écusson qui augmente les capacités offensives de son possesseur, mais le rend plus vulnérable. Pour celui pour qui l'attaque est la meilleure forme de défense.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écusson de vengeance

Cet écusson transforme la douleur en pouvoir. Noir comme la nuit, il exhale l'enivrant parfum du fruit défendu.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor sur le sentier des Stèles

Écusson de déflexion

Un badge qui crée une barrière transparente autour de celui qui le porte. Sa réputation d'accessoire défensif n'est plus à faire.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écusson de rempart

Muni de ce badge, le magicien devant l'abîme relève la tête et transforme le désastre en opportunité.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écusson de blindage

Un écusson magique qui augmente grandement la puissance défensive de son possesseur lorsqu'il se met en garde.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écusson de bravoure

Ce badge confère un certain panache à celui qui l'arbore, il s'agit donc d'un accessoire prisé par ceux à qui la confiance fait défaut au moment de lancer des sorts.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Écusson du fanfaron

Cet écusson vert jade confère une impression de force inouïe à son possesseur. Plus étonnamment encore, il augmente réellement la puissance des attaques.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Écusson de battant

Fait à partir de matériaux extrêmement résistants, cet écusson stimule légèrement les capacités défensives.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Al-Mameuh)
- Coffres au trésor

Écusson de fermeté

Cet écusson orné d'un étrange blason enchanté amène son possesseur à faire montre d'une obstination sans bornes.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Écusson du bouclier

Maints magiciens portent cet écusson décoré d'un bouclier comme un simple talisman protecteur.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écusson du heaume

Un écusson arborant un casque de fer. On dit qu'il protège le crâne de son possesseur, même lorsqu'il ne porte pas de couvre-chef.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Écusson du feu sacré

Lorsque le possesseur de cet écusson le place sur son cœur, il voit son être bouillonner de passion et de soif de justice.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Sceau du feu

Un écusson rougeoyant avec pour blason une flamme ardente. Il est réputé protéger son possesseur des attaques de feu.

Où trouver cet objet ?
Marchand de Port-Maillot

Sceau de l'eau

Arborant une simple goutte d'eau, cet écusson protège son possesseur des attaques d'eau.

Où trouver cet objet ?
Coffres au trésor

Sceau de la tempête

Des vents tourbillonnants décorent cet écusson qui protège son possesseur des attaques de tempête.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Sceau tout-puissant

Un écusson magique où figure l'œil omniscient d'une puissante divinité. Il protège son possesseur de tous les types d'attaque.

Où trouver cet objet ?
Chaudron d'alchimie

Écailles

Fabriquées à partir d'une myriade de matériaux, les écailles partagent toutes une robustesse naturelle.

Écaille robuste

Cette écaille d'une dureté incomparable est quasiment impossible à plier ou à casser. Elle est de plus complètement imperméable.

Où trouver cet objet ?
La Resserre du serregent (Al-Mameuh)

Écaille loyale

Fait d'une écaille particulièrement dure, cet objet défensif renforce le lien entre un magicien et son familier.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écailles d'acier

Forgées dans de l'acier poli et assez solides pour encaisser la plupart des coups, ces écailles résistent aussi au feu.

Où trouver cet objet ?
- La Resserre du serregent (Kassler)

Écailles de serpent marin

Des écailles épaisses et robustes prélevées sur la peau d'un serpent légendaire. On raconte que certains magiciens s'en servent comme armure rudimentaire.

Où trouver cet objet ?
- Un coffre au trésor dans le palais des Larmes

Écaille d'obsidienne

Une écaille noire façonnée dans l'un des matériaux naturels les plus durs. Elle augmente le pouvoir de son possesseur face aux forces des ténèbres.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écaille d'azur

Teinte d'un bleu profond, cette ravissante écaille permet au magicien de contrôler d'immenses masses d'eau avec aisance.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écaille de salamandre

Bien qu'elle renferme une flamme magique inextinguible, cette écaille est froide au toucher. Celui qui la porte voit sa maîtrise du feu grandement améliorée.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Écailles scintillantes

Des écailles d'ambre brillantes qui permettent à leur possesseur de faire meilleur usage de la puissance de la lumière.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Perdida
- Coffres au trésor

Écaille du roi dragon

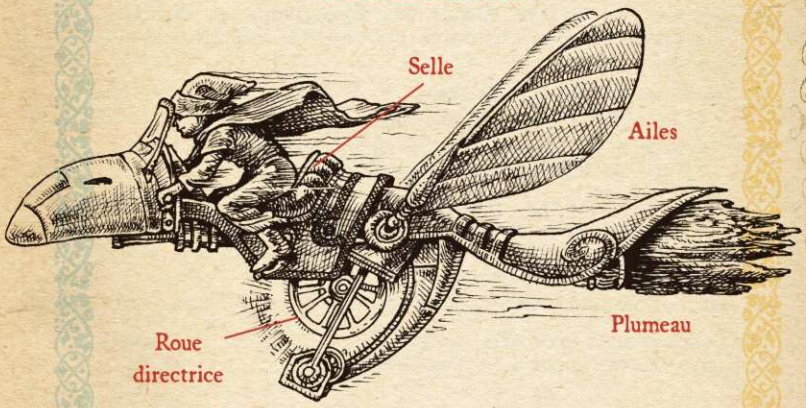
Un talisman taillé dans l'écaille d'un dragon de légende. De telles écailles ne tombent qu'une fois par siècle, elles sont donc très rares.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Moyens de transport (1re partie)

Les non-magiciens sont depuis longtemps contraints de se servir de véhicules pour se déplacer d'un lieu à un autre. Cette section vise à présenter quelques-uns des moyens de transport actuellement en usage. Il est recommandé à tous les magiciens de lire l'information ci-incluse, car nul ne peut prédire le moment où les circonstances (sort de silence, perte de membres ou de baguette magique, pour ne nommer que ceux-là) nécessiteront l'utilisation d'engins aussi infernaux que ceux décrits ci-dessous.

Plumeaux célestes



Les magiciens n'ont bien entendu pas besoin de magie pour se déplacer dans les airs. En effet, au temps jadis, jamais un magicien n'aurait opté pour un moyen de transport autre que le balai. Las, les temps ont bien changé, et de nos jours, les jeunes magiciens ne jurent que par ces engins mi-magiques, mi-mécaniques appelés « plumeaux célestes ».

Les plumeaux célestes ne requièrent que la magie la plus élémentaire pour s'élever dans les airs, ce qui signifie que les novices, et même les profanes ! peuvent les chevaucher avec une guillerette insouciance.

Il faut toutefois rendre aux audacieux le génie qui leur est dû : certains magiciens sont allés jusqu'à monter des armes à feu à l'avant de leur plumeau céleste, ce qui leur permet d'attaquer les ennemis en plein vol. Il s'agit là d'un avantage certain face au balai du magicien, autrement plus limité.

La Resserre du serregent

La Resserre du serregent est une chaîne de boutiques aussi réputée pour son large éventail d'armes et d'armures que pour ses propriétaires, dont la passion pour les corbeaux frise l'excentricité. Une observation attentive permet de remarquer que les établissements mêmes furent conçus à l'image de corvidés en vol.

Chaque Resserre du serregent est différente, et moult objets ne sont disponibles que dans une boutique particulière.

Les pérégrinations d'un jeune magicien étant invariablement ponctuées de monstrueuses rencontres, il est indispensable de se rendre fréquemment à une Resserre du serregent afin de faire le plein d'armes et d'équipement.

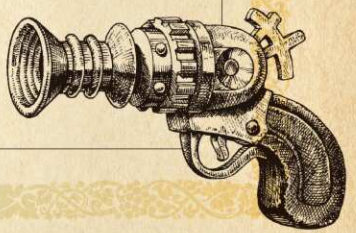
Lorsque vous y serez, prenez le temps de méditer sur la question qui chatouille les magiciens depuis des lustres : les mystérieux serregents sont-ils réellement des corbeaux ?

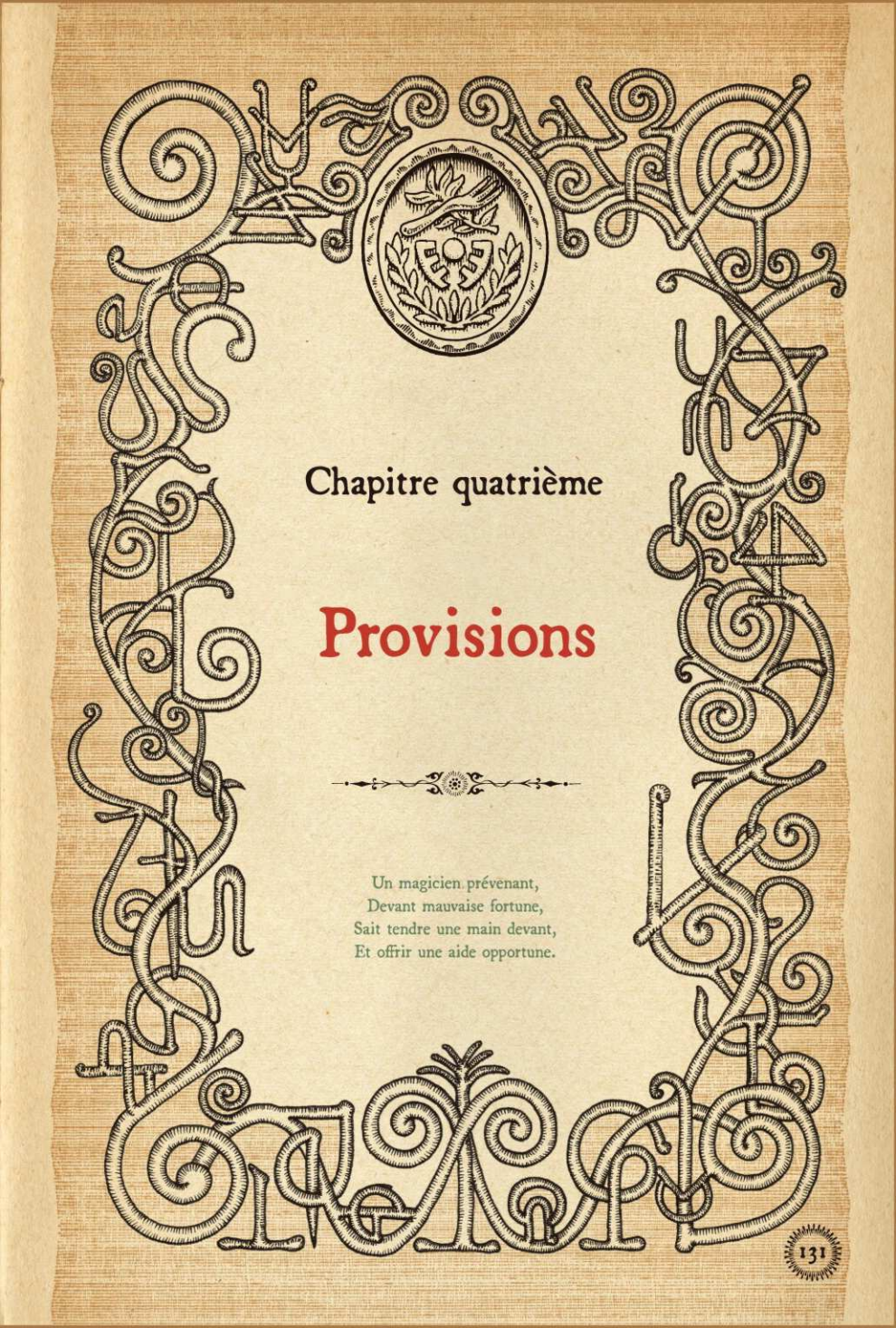
Armes et armures rares

Bien que l'inventaire des serregents soit étendu, de nombreuses pièces d'équipement ne peuvent être achetées dans leurs boutiques. Certaines de ces pièces sont très rares, et quelques-unes sont tout à fait uniques.

Il s'agit notamment de pistolets permettant d'ouvrir des verrous à distance, et de harpes dont le son des cordes blesse les ennemis.

Si la chance vous sourit et que vous tombez sur l'un des ces objets rares, n'hésitez pas à l'utiliser sur le champ de bataille. Les objets physiques ne sont aucunement une menace pour le magicien.





Chapitre quatrième

Provisions

Un magicien prévenant,
Devant mauvaise fortune,
Sait tendre une main devant,
Et offrir une aide opportune.

Provisions de base

Divers objets utiles. La plupart ont des effets revigorants ou purifiants.

Pain blanc

Revigorant

Une miche de pain blanc fraîchement sortie du four. Exactement ce dont a besoin un magicien affamé.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Hélios, bêêligérants et autres
- Coffres au trésor

Sandwich

Revigorant

Un alléchant sandwich garni de tranches de viande juteuse. L'énergie qu'il procure permet de repartir de plus belle.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot et ailleurs
- Maroudeurs et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Burger au poisson

Revigorant

Un filet de poisson frais, légèrement pané, frit et servi dans un petit pain.

Où trouver cet objet ?
- Verboisiers, naïades marines et kilowattons
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Cheeseburger

Revigorant

Un épais steak de bœuf haché fait main, servi dans un petit pain avec de la laitue craquante et de la tomate fraîche.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Vitaminus et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Tonique

Revigorant

Un élixir d'herbes qui s'avère extrêmement efficace pour alléger la douleur et les courbatures.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Curry tikka mahala

Revigorant

Un curry de bœuf qui doit sa popularité à son mélange secret d'épices.

Où trouver cet objet ?
- Le Raj Mahal (Al-Mameuh)

Rosée des fées

Revigorant

Récupérée sur les feuilles d'un arbre enchanté, cette rosée réconforte le cœur et l'âme.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk et ailleurs
- Calamitétards et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Rosée des lutins

Revigorant

Un liquide enchanté ayant le pouvoir de guérir les blessures les plus profondes.

Où trouver cet objet ?
- Clébarbes et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie
- Prix remporté au casino

Café glacé

Revigorant

Café au lait frappé. Parfaitement rafraîchissant, il aide à garder l'esprit clair.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Turbrûles, roupiouilleurs et autres
- Coffres au trésor

Café serré

Revigorant

Une vivifiante tasse de café noir qui restaure un peu de magie.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot et ailleurs
- Najilics et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Cappuccino

Revigorant

Un café crémeux qui remet les idées en place et restaure une certaine quantité de magie.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk et ailleurs
- Sanglilièvres et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Espresso

Revigorant

Un espresso riche et épais, dont l'amertume nettoie les idées et secoue les synapses.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Nostrum

Revigorant

Un sérum mystérieux au parfum âcre qui restaure une grande quantité de magie.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Secret du Sage

Revigorant

Élaboré par une équipe de sages, ce puissant tonique sert à soigner le corps et l'esprit du magicien.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Secret du Grand Sage

Revigorant

Un remède miraculeux, créé par les fées à la demande d'un sage légendaire.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor
- Prix remporté au casino

Secret du Roi sorcier

Revigorant

Une potion dont la puissance porte à croire que le Roi sorcier lui-même prit part à sa création.

Où trouver cet objet ?
- Origine inconnue

Plume de phénix

Vivifiant

Une plume du phénix légendaire. Elle amène le patient à reprendre conscience.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Entropistils, poussinglants et autres
- Coffres au trésor

Larme de phénix

Vivifiant

Une larme de phénix, qu'il versa sur le champ de bataille. Le blessé revient à lui et regagne toute sa santé.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor

Souffle de phénix

Vivifiant

Une vapeur miraculeuse. Ouvrir la pochette qui la contient revitalise les alliés tombés au combat.

Où trouver cet objet ?
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Plante curative

Purifiant

Une feuille amère qui guérit les effets du poison et purge le corps des toxines résiduelles.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Obscuroboros, poussinglants et autres
- Coffres au trésor

Pinceau du bavard

Purifiant

Ce pinceau cérémonial guérit les magiciens réduits au silence en balayant les effets maléfiques.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Serrefides, utopistils et autres
- Coffres au trésor

Martel de tête

Purifiant

Un seul coup de ce marteau suffit à éliminer la confusion et à redonner une entière clarté d'esprit.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Naïades furtives, somniflores et autres
- Coffres au trésor

Sonne-matines

Purifiant

Un réveille-matin dont le timbre caractéristique peut tirer quiconque du plus profond sommeil.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Halorques, farfadins et autres

Perlimpinpoudre

Purifiant

Cette poudre inverse les effets de la pétrification et permet au patient de se mouvoir à nouveau.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Feux follets, najacadabras et autres
- Coffres au trésor

Eau bénite

Purifiant

L'extrême pureté de cette eau cristalline peut conjurer le plus puissant des sorts.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Bêêrceurs, pauvres fielles et autres
- Coffres au trésor

Fruit de vue

Purifiant

Cette poire dont la lueur éclaire même la plus noire des nuits rend la vue aux alliés aveuglés.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Crhacheurs, janomartos et autres

Panacée

Purifiant

L'antidote à toutes les afflictions. Tout bon magicien sait que la perte de conscience n'est pas une affliction.

Où trouver cet objet ?
- Bolexcités, pauvres fielles et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Ingrédients

Ces aliments servent à la préparation de provisions et de friandises pour les familiers.

Miel parfumé

Ingrédient

Les guêpines récoltent minutieusement le nectar des fleurs pour produire ce miel au parfum alléchant.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Guêpétales, guêpéistes

Œuf frais

Ingrédient

La valeur nutritive de cet œuf sphérique en fait un ingrédient essentiel de nombreux plats de base.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Frapaces, oroboros

Laitue craquante

Ingrédient

Un légume du jardin commun dont la fraîcheur agrémente tous les repas.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Baudruches, aractimides

Carotte croquante

Ingrédient

Une carotte légèrement sucrée, parfaite pour les encas.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Cornebuses, gambadins, espadins

Riz fondant

Ingrédient

Du riz blanc tendre et léger, cuit à la perfection. C'est un accompagnement très prisé.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Mérhinos, dames de givre, crânos en chef et autres

Bœuf tendre

Ingrédient

Cette pièce de viande rouge bien grasse est si tendre qu'elle fond dans la bouche.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Chorhinos, perforhinos et frapporcs

Baies-des-rois

Ingrédient

Des baies bien mûres qui mettent l'eau à la bouche. Elles méritent pleinement leur titre royal.

Où trouver cet objet ?
- Impératrices impies et autres
- Chaudron d'alchimie

Babane

Ingrédient

Ce fruit de couleur vive pousse en régimes sur des arbres à larges feuilles.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Versinettes, planplantains et autres

Grosse babane

Ingrédient

Lorsqu'elle est mûre, la « reine des babanes » tourne au rouge vif, et offre ses arômes les plus délicats.

Où trouver cet objet ?
- Sanglilièvres et autres
- Chaudron d'alchimie

Lait crémeux

Ingrédient

Peu de citadins ont pu goûter à ce lait épais, qui fait le régal des magiciens itinérants.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Tokos, monolithes, thérapistils et autres

Yaourt

Ingrédient

Les sages s'accordent pour dire que ce produit laitier a de nombreux effets bénéfiques sur le corps.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Granplumes, nunages, bajours et autres

Époustouflétan

Ingrédient

Ce poisson, à la mine particulièrement expressive, a souvent l'air surpris lorsqu'il est pêché.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot
- Crapotis, carafajus et autres
- Coffres au trésor

Crevette-luciole

Ingrédient

Ces créatures sont comme autant de lampions qui illuminent les fonds marins. Elles deviennent très tendres à la cuisson.

Où trouver cet objet ?
- Marchand de Port-Maillot
- Wattons, otarelax et autres
- Coffres au trésor

Raisin blanc

Ingrédient

De petits fruits verts et juteux qui poussent en grappes. Leur arôme légèrement sucré ouvre l'appétit.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Minousquetaires, zomboucanés et autres

Raisin acide

Ingrédient

Ces fruits violets à la saveur douce-amère sont hélas de plus en plus rares.

Où trouver cet objet ?
- Chlapons, fulminators et autres
- Dans la nature

Truffe noire

Ingrédient

Parfois appelée « le diamant noir », cette denrée de luxe est célèbre pour son somptueux arôme.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Stuporcs, gorelièvres et autres

Caramels

Ingrédient

Ces caramels mous ne sont pas trop sucrés et leur texture les fait fondre dans la bouche.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk et ailleurs
- Grodruches, aquamandres, dracomarres

Radis des neiges

Ingrédient

Plus blanc que la neige vierge, cet aliment d'hiver ne pousse que sur les plus hauts sommets.

Où trouver cet objet ?
- Marchand d'Inuktituk
- Plumanistes, vierges de givre et autres

Matériaux

Ces matériaux peuvent être combinés dans un chaudron pour créer des objets de toutes sortes.

Orangelle des plaines

Matériau alchimique

Une plante qui pousse dans les grandes plaines, célèbre pour ses jolies fleurs orangées.

Où trouver cet objet ?
- Frapaces, bêêligérants, bêêliers et autres
- Dans la nature

Cuir souple

Matériau alchimique

Ce cuir épais au fini lustré permet de fabriquer maints objets de première nécessité.

Où trouver cet objet ?
- Chanapans, inphants et bulgouttes
- Coffres au trésor

Eau de source

Matériau alchimique

Une eau pure puisée dans la fontaine du bois Bolet. Une seule lampée suffit à redonner au magicien sa vitalité.

Où trouver cet objet ?
- Chorhinos, naïades lagunaires, boizis et autres
- Dans la nature

Pousses coup-de-pouce

Matériau alchimique

Ces herbes sont utilisées pour augmenter l'efficacité des potions.

Où trouver cet objet ?
- Lionchiots, guêpétales et autres
- Dans la nature

Fleur fatale

Matériau alchimique

Une fleur sécrétant un poison violent. N'ingérer sous aucun prétexte.

Où trouver cet objet ?
- Obscuroboros, turbrûles, et zomboucanés
- Dans la nature

Phosphorelle

Matériau alchimique

Un champignon écarlate très rare qui émet une lueur clignotante aussitôt le soleil couché.

Où trouver cet objet ?
- Mérhinos, ouiskikis, bolethargiques et autres
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Obsidienne

Matériau alchimique

Cette pierre vitreuse à l'éclat ravissant peut être taillée en pointe très fine.

Où trouver cet objet ?
- Monolithes, farfadins et caraflottes
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Pierre d'ambre

Matériau alchimique

La flamme qui danse en son centre n'est en fait qu'une illusion d'optique causée par la réfraction de la lumière.

Où trouver cet objet ?
- Minus, poussinglants, presquœufinis et autres

Feuilles de raviviane

Matériau alchimique

L'arôme vivifiant de ces feuilles touffues peut tirer un magicien du sommeil le plus profond.

Où trouver cet objet ?
- Oizifs et graines de lutin
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Réminitescence

Matériau alchimique

Le pollen étincelant de cette fleur éveille de tendres souvenirs chez celui qui la contemple.

Où trouver cet objet ?
- Bêêrceurs, camouflaps, et roupiouilleurs
- Dans la nature

Trempierre

Matériau alchimique

Les chercheurs peinent encore à expliquer pourquoi cette curieuse pierre est toujours humide au toucher.

Où trouver cet objet ?
- Otarêves, otarelax et autres
- Dans la nature

Tibia robuste

Matériau alchimique

Un os d'une dureté impressionnante, bourré de calcium et quasi incassable.

Où trouver cet objet ?
- Biscotos, sycophants et autres
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Barbe de gnome

Matériau alchimique

Une plante délicate dont le feuillage velouté et les petits pompons blancs inspirent la tendresse.

Où trouver cet objet ?
- Mécajanos, cléatifs et pioumpiers
- Dans la nature

Angula

Matériau alchimique

Bien que la forme anguleuse de cette plante la fasse apparaître comme rigide et piquante, elle est en fait assez spongieuse.

Où trouver cet objet ?
- Perforhinos et jeunes fielles
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Pignon

Matériau alchimique

Une vieille roue dentée en fer rongée par la rouille.

Où trouver cet objet ?
- Mécaniclangs v2, maroudeurs et autres
- Coffres au trésor

Acier brut

Matériau alchimique

De l'acier robuste et résistant à la rouille, utilisé en alchimie pour créer des armes et des armures.

Où trouver cet objet ?
- Bicornes et clangminators
- Dans la nature

Noix de vacarmadia

Matériau alchimique

Cette noix insolite émet un grondement sourd lorsqu'on la secoue.

Où trouver cet objet ?
- Torporcs, mégawattons et autres
- Dans la nature

Vis perforante

Matériau alchimique

Ce nouveau type de vis peut être utilisé sans avoir à percer de trous au préalable.

Où trouver cet objet ?
- Clangminators, cliqueminators et autres
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Cloche grave

Matériau alchimique

Une lourde cloche qui émet un tintement beaucoup plus profond que ne le laisserait croire sa petite taille.

Où trouver cet objet ?
- Chloroboros, mécaniclangs v3.1 et autres
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Brumis immacula

Matériau alchimique

Une étrange fleur dont le pollen flotte dans une brume givrée.

Où trouver cet objet ?
- Janopathes et méditarentules
- Dans la nature

Bille de jade

Matériau alchimique

Une grosse bille, faite de jade vert marin, qui orne souvent les robes de magicien.

Où trouver cet objet ?
- Pygmarins, papœufiers et autres
- Dans la nature

Plume d'Éole

Matériau alchimique

Une plume qui s'agite à la plus faible brise. Elle sert à décorer les armes et les armures.

Où trouver cet objet ?
- Hyperviers, racailles et autres

Glaglaïeul

Matériau alchimique

Chacune des tentatives de cultiver cette fleur translucide dans les climats tempérés s'est soldée par un échec.

Où trouver cet objet ?
- Pérégrinouilles et vierges de givre
- Dans la nature

Boizur

Matériau alchimique

Très appréciée de la noblesse, la subtile fragrance de cette essence bleutée a des propriétés apaisantes.

Où trouver cet objet ?
- Ailynx boréaux et autres
- Dans la nature

Flocon de neige

Matériau alchimique

Un simple flocon de neige immaculée. Très petit, mais d'une beauté sans pareil.

Où trouver cet objet ?
- Couchetétards, pousses de lutin et autres
- Dans la nature

Glaciolithe

Matériau alchimique

Du minerai de fer couvert d'un mince film argenté. Sa surface est toujours froide au toucher.

Où trouver cet objet ?
- Nocturnas, ailynx boréaux, plumanistes et autres
- Dans la nature
- Coffres au trésor

Pierre féroce

Matériau alchimique

Une pierre gravée d'un sceau ancien. Généralement utilisée pour améliorer certaines pièces d'équipement.

Où trouver cet objet ?
- Flamolosses et autres
- Dans la nature

Dracolithe

Matériau alchimique

L'intense chaleur résiduelle que dégage ce fossile de dragon empêche de le manipuler à mains nues.

Où trouver cet objet ?
- Hélipses, verralièvres et autres

Diamant de fer

Matériau alchimique

Un métal incroyablement dur dont on dit qu'il conservera éternellement la chaleur de la forge qui l'a vu naître.

Où trouver cet objet ?
- Couchetétards, janopathes, pescadins et autres
- Coffres au trésor

Pipe à bulles

Matériau alchimique

Faire des bulles avec cette pipe chasse le mal du corps et de l'esprit.

Où trouver cet objet ?
- Sorciers zombouhs, dracorageux et autres

Feuilles du Vieux Chenu

Matériau alchimique

On dit que ces feuilles provenant du Vieux Chenu ajoutent des propriétés revigorantes aux concoctions alchimiques.

Où trouver cet objet ?
- Origine inconnue

Pierre pileuse

Matériau alchimique

Cette pierre en forme de moustache permet d'y déposer ses expériences et ses souvenirs.

Où trouver cet objet ?
- Félibustiers, crânos orbitaux et autres

Pierre rituelle

Matériau alchimique

Un fragment de pierre sculptée, imprégné d'un grand pouvoir magique.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Fragment de météorite

Matériau alchimique

La légende veut que ce fragment de pierre duquel émane un mystérieux halo soit tombé du ciel.

Où trouver cet objet ?

Félibustiers et autres

Dans la nature

Graines de la discorde

Matériau alchimique

Les graines d'une fleur dorée qui causa d'innombrables guerres.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Sarbacane

Matériau alchimique

Un outil de chasse qui permet de projeter au loin toutes ses peines et ses soucis.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Perle étoilée

Matériau alchimique

Les pointes de cette perle rose la font ressembler à une étoile scintillante.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Kaléidonacre

Matériau alchimique

Un fossile ancien reconnu pour ses propriétés réfractantes et ses ravissants reflets irisés.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Larmes de troll

Matériau alchimique

On dit que ces petites pierres bleutées sont en fait les larmes durcies d'un troll.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Pierre luisante

Matériau alchimique

Une pierre mystérieuse émettant une lueur laiteuse qui rappelle la pleine lune.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Ailes noires

Matériau alchimique

Ces ailes d'un noir profond ondoient délicatement dans la brise.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Ailes d'ange

Matériau alchimique

Des ailes qui illuminent les endroits les plus obscurs. On dit que leur éclat céleste ne s'affaiblit jamais.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Œil omniscient

Matériau alchimique

Cette pierre limpide et sans défaut semble observer celui qui y porte son regard. C'est là une sensation bien troublante...

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Œil maléfique

Matériau alchimique

Une gemme rouge vif striée de noir. Certains affirment qu'elle est en tous points identique à l'œil d'un démon.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Parchemin de vérité

Matériau alchimique

On dit de ce parchemin ancien qu'il renferme de profondes connaissances sur les mystères de la vie.

Où trouver cet objet ?

Origine inconnue

Cristal solaire

Matériau alchimique

Un étrange cristal. L'énergie solaire dont il regorge le rend chaud au toucher.

Où trouver cet objet ?

Nunageux, hélipses et autres

Cristal stellaire

Matériau alchimique

Un étrange cristal imprégné de l'énergie des étoiles. On peut le voir scintiller les soirs de nouvelle lune.

Où trouver cet objet ?

Rhinorribles, hyperviers et autres

Cristal lunaire

Matériau alchimique

Un étrange cristal imprégné de l'énergie de la lune. Il émet une lueur blanchâtre.

Où trouver cet objet ?

Fluoroboros, calamitétards et autres

Cristal planétaire

Matériau alchimique

Un étrange cristal imprégné de l'énergie d'une planète et entouré d'un anneau distinctif.

Où trouver cet objet ?

Minousquetaires, piquepaleurs et autres

Friandises

Une sélection de délices à grignoter qui satisferont les familiers les plus gourmands.

Chocolat

Friandise

Ce chocolat sucré et fondant est si populaire qu'il se trouve souvent en rupture de stock.

Où trouver cet objet ?

Hiboutiques

Luorques et crânos

Coffres au trésor

Chocolat au lait

Friandise

Du chocolat crémeux dont la texture est parfaite pour celui qui a besoin d'un peu de douceur.

Où trouver cet objet ?

Nunageoires et sauve-souris

Coffres au trésor

Chaudron d'alchimie

Chocolat des fées

Friandise

Un chocolat coloré dont la fraîcheur est reconnue pour ses propriétés curatives contre le blues du magicien.

Où trouver cet objet ?
- Dames de givre, zombeurks et manterribles
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Bouchées de chocolat

Friandise

Ces petits bonbons sont un encas idéal. On les confectionne à partir d'un des chocolats les plus sucrés.

Où trouver cet objet ?
- Roufroidisseurs et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Bouchées enneigées

Friandise

Des bouchées de chocolat d'un bleu tendre, aussi petites et délicates que des flocons de la première neige.

Où trouver cet objet ?
- Dracorageux et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Chocolat princier

Friandise

Des chocolats fourrés avec un délicieux mélange de baies. On les sert dans les banquets royaux du monde entier.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Flan

Friandise

Un dessert frais et incroyablement léger, servi sur un coulis de caramel doux-amer.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Najas

Flan crémeux

Friandise

Un dessert crémeux qui glisse de la cuillère pour venir titiller les papilles.

Où trouver cet objet ?
- Planplantains et strix
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Flan aux babanes

Friandise

Un régal à base de babanes à la riche saveur fruitée, accompagné d'une sauce au caramel onctueuse.

Où trouver cet objet ?
- Stuporcs, bananiais
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Flan givré

Friandise

Bien qu'il ne soit pas réellement congelé, ce flan est froid au toucher et sa texture rappelle celle de la glace.

Où trouver cet objet ?
- Mécaniclangs v3.1 et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Flan aux fruits

Friandise

Un dessert juteux truffé de raisins bien mûrs. Son goût acidulé en fait une douceur très populaire.

Où trouver cet objet ?
- Chlapons et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Flan délicieux

Friandise

Ce flan reflète la lumière d'une étoile lointaine et porte chance à celui qui le goûte.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Gâteau

Friandise

Un gâteau-éponge très simple, souvent servi avec des baies et de la crème fraîche.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Bêêliers, crachous et empaleurs
- Coffres au trésor

Gâteau aux carottes

Friandise

Ce gâteau sucré constitue le meilleur moyen d'initier les enfants difficiles aux joies des carottes.

Où trouver cet objet ?
- Espadins, guêpéistes et inconflores
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Gâteau floral

Friandise

Un gâteau odorant qui éveille tous les sens et améliore grandement le moral.

Où trouver cet objet ?
- Cryptotétards
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Tarte-au-vent

Friandise

Ce gâteau renferme un vent violent qui emplit la bouche d'un tourbillon de saveurs à chaque bouchée.

Où trouver cet objet ?
- Yéyétis et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Gâteau généreux

Friandise

Une seule bouchée de ce gâteau moelleux aux noix égaiera le plus taciturne des magiciens.

Où trouver cet objet ?
- Belandormies et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Gâteau fumant

Friandise

Ce gâteau renferme toute la puissance d'un dragon. Il n'y a de mots qui puissent rendre justice à son goût savoureux.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Sundae

Friandise

Une glace rafraîchissante appréciée de tous, même de ceux qui n'ont cure des desserts.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Cabolides, bolethargiques et autres
- Coffres au trésor

Sundae acidulé

Friandise

Le mariage de la glace et du yaourt donne à ce dessert sa fameuse saveur aigrelette.

Où trouver cet objet ?
- Butorques et cornebuses
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Sundae aux fleurs

Friandise

Un sundae simple dont les effluves florales parviennent toujours à éveiller de doux souvenirs d'enfance.

Où trouver cet objet ?
- Poussinglants
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Sundae aux morilles

Friandise

Malgré son aspect peu appétissant, la succulence de ce sundae est sans équivoque.

Où trouver cet objet ?
- Bulacrocs, turbandanas et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Sundae santé

Friandise

Malgré son goût amer, les qualités nutritives de ce sundae en font un dessert de choix pour qui veut surveiller son alimentation.

Où trouver cet objet ?
- Vitaminus, flormols et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Babana split royal

Friandise

Un classique parmi les classiques, ce dessert somptueux est aussi appelé le « roi des sundaes ».

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Tarte

Friandise

Une tarte aux dimensions respectables, cuite à la perfection et reconnue pour sa croûte dorée et croustillante.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Lionchiots et pygmis
- Coffres au trésor

Tarte sucrée

Friandise

Cette tarte est célèbre pour sa délicieuse pâte feuilletée. Elle fait saliver les familles depuis des générations.

Où trouver cet objet ?
- Somniflores et bajours
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Tarte translucide

Friandise

Le goût inimitable de cette tarte garnie de gelée transparente en fait un des desserts favoris des enfants.

Où trouver cet objet ?
- Nunages
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Tourte

Friandise

Une tarte garnie de morceaux de viande bien juteux. Elle émet parfois un étrange grondement.

Où trouver cet objet ?
- Biscotos et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Jarret de tarte

Friandise

Une approche innovante de la pâtisserie traditionnelle. Cet os permet de manger la tarte sans ustensiles.

Où trouver cet objet ?
- Carniflaps et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Tarte dorée

Friandise

Le temps semble s'arrêter pour celui qui baigne dans la lumière ambrée de cette merveille sucrée.

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie

Glace

Friandise

Cette crème glacée fraîchement préparée, très appréciée pour sa texture onctueuse, est le dessert parfait des soirs d'été.

Où trouver cet objet ?
- Hiboutiques
- Gronouilles, challergics et pacistrix

Glace salée

Friandise

Beaucoup moins riche que la plupart des autres glaces, cet étrange dessert salé fait le bonheur des magiciens bedonnants.

Où trouver cet objet ?
- Guêpiquantes, versinettes et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Glace scintillante

Friandise

Les esprits crédules affirment que cette glace colorée contient de véritables pierres précieuses.

Où trouver cet objet ?
- Wattons et lanfandos
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Glace veloutée

Friandise

Cette glace aussi légère qu'un nuage permet de se régaler en évitant les ballonnements inconfortables.

Où trouver cet objet ?
- Granplumes et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Glace blanche-neige

Friandise

Une glace veloutée qui reflète la lumière du soleil. Populaire chez les mordus de sucre.

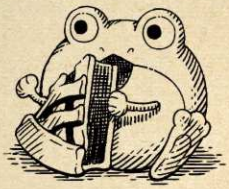
Où trouver cet objet ?
- Somnolons et autres
- Coffres au trésor
- Chaudron d'alchimie

Glace bariolée

Friandise

Un magnifique arc-en-ciel de couleurs que beaucoup considèrent trop joli pour être mangé. S'ils savaient !

Où trouver cet objet ?
- Chaudron d'alchimie



Les différentes friandises et leurs effets

Chocolat

L'ingestion de chocolat augmente progressivement les capacités offensives d'un familier.

Sundaes

L'ingestion de sundaes permet au familier de mieux résister aux attaques magiques.

Flans

L'ingestion de flans augmente rapidement les capacités défensives d'un familier.

Tartes

L'ingestion de tartes augmente grandement la précision d'un familier.

Gâteaux

L'ingestion de gâteaux augmente la capacité d'un familier à faire montre de ses talents.

Glaces

L'ingestion de glaces augmente la vitesse de déplacement d'un familier.

Gemmes et perles

Les gemmes sont ingérées par les familiers tout comme les friandises mais au lieu d'améliorer leurs attributs naturels, elles leur permettent de développer de nouveaux talents.

Gemmes octroyant des talents

- Gemme Pyroboule
- Gemme Mur de feu
- Gemme Colonne infernale
- Gemme Calorayon
- Gemme Bombe à eau
- Gemme Bain à bulles
- Gemme Boule de neige
- Gemme Aiguilles glacées
- Gemme Choc électrique
- Gemme Fulgur
- Gemme Vent piquant
- Gemme Lames de vent
- Gemme Larme curative
- Gemme Pluie curative
- Gemme Lumière purifiante
- Gemme Paix intérieure
- Gemme Voile des ténèbres
- Gemme Nuage noir
- Gemme Somnibulles
- Gemme Sangsue
- Gemme Roule-boule
- Gemme Lancer de caillou
- Gemme Casse-tympan
- Gemme Venin mortel
- Gemme Affaiblissement
- Gemme Enchaînement
- Gemme Barrière de l'âme
- Gemme Hocus Focus
- Gemme Debout là-dedans
- Gemme Malédiction

Les perles sont des objets dont les familiers se servent pour évoluer. Lorsque votre familier est prêt à évoluer, donnez-lui une perle en procédant de la même manière qu'avec les autres friandises. Grâce à l'évolution, les familiers gagnent grandement en puissance, assurez-vous donc de leur donner une perle sitôt que vous en avez l'occasion. Gardez toutefois à l'esprit que chaque familier ne peut ingérer que la perle correspondant à son signe.

- **Perlettes**

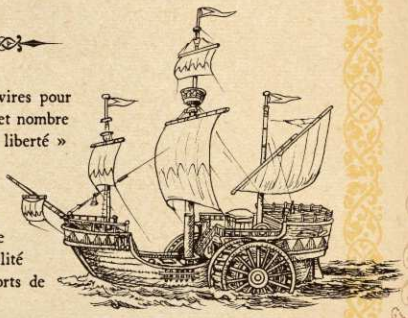
  Les perlettes de soleil, d'étoile, de lune et de planète déclenchent l'évolution des familiers du même signe : Soleil, Étoile, Lune et Planète, respectivement.

- **Perles**

  Les perles de soleil, d'étoile, de lune et de planète occasionnent des changements supplémentaires chez les familiers du même signe ayant évolué.

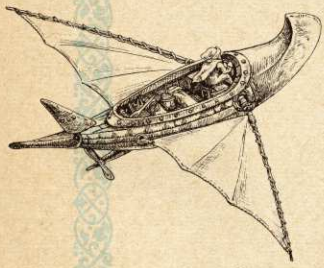
Moyens de transport (2e partie)

Navires



Les non-magiciens font usage de navires pour se déplacer sur les océans du monde, et nombre d'entre eux rêvent de connaître la « liberté » que procure le fait de posséder son propre vaisseau.

Certains navires sont équipés de grandes roues mécaniques (une de chaque côté) qui améliorent leur manœuvrabilité et permettent l'amarrage dans les ports de dimensions plus modestes.



Bateaux volants

Principalement utilisés par les pêcheurs de Port-Maillot, ces bateaux possèdent deux ailes qui leur permettent de bondir sur la surface de l'eau tels des poissons volants. Deux bateaux voletant côte à côte, un filet battant les flots derrière eux, est un spectacle réellement inoubliable.

Porco Grosso

Les plus récentes rumeurs émanant des usines de Kassler concernent un tank de combat surnommé le « Porco Grosso ». Une source anonyme nous a fait parvenir cette image qui représente les frères Porco, concepteurs de l'engin, à côté de leur invention. Il s'agit là de la seule preuve de son existence. On dit que le Porco Grosso peut escalader les murs et décimer un bataillon entier de soldats ennemis d'une seule salve.

L'Hiboutique

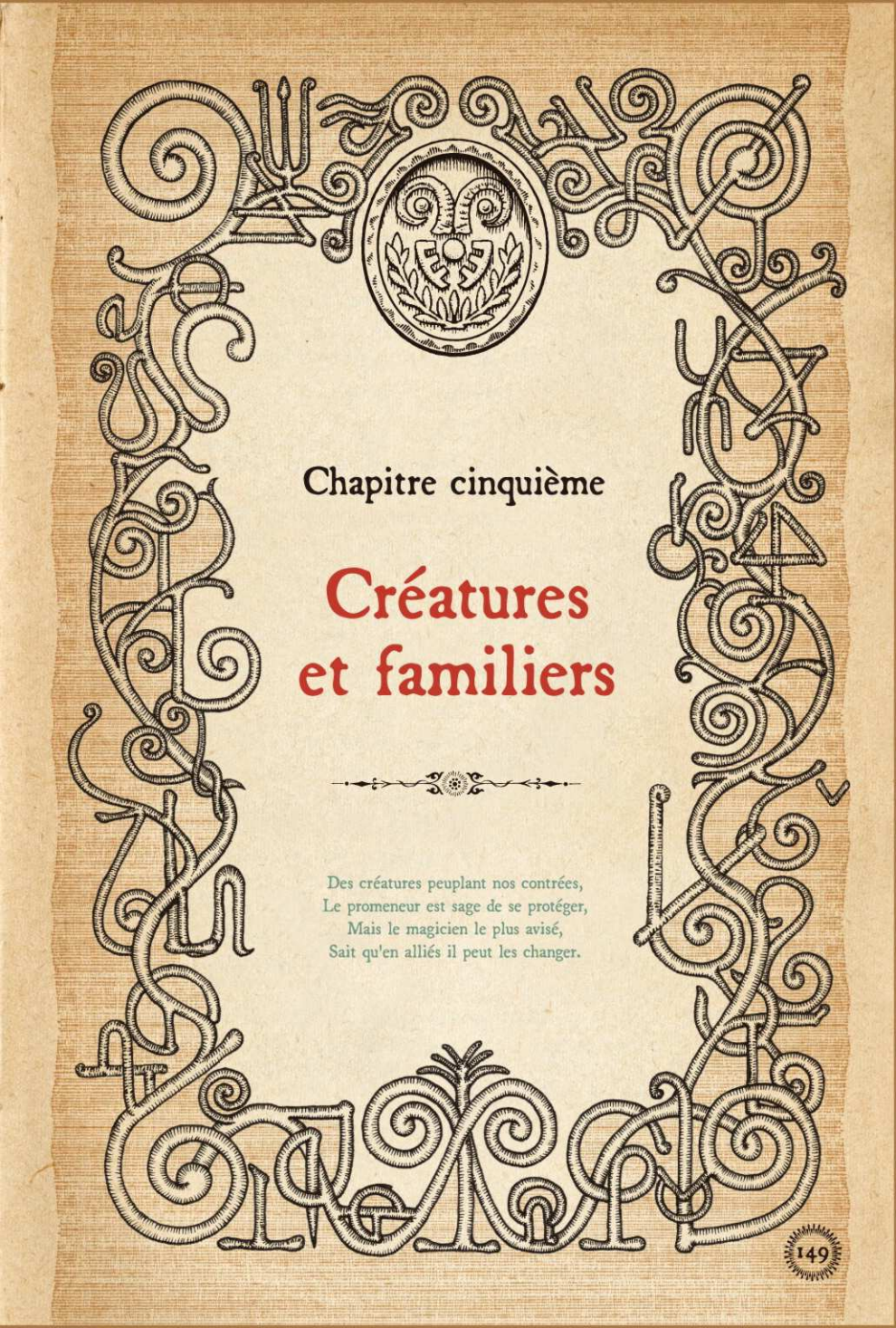
Tenues par les mamibous, ces marchandes au grand cœur, les Hiboutiques offrent un grand nombre de provisions utiles. Que vous soyez à la recherche d'un revigorant ou de matériaux pour votre chaudron, il est toujours avisé d'y faire halte.

On trouve des Hiboutiques dans plusieurs villes et villages, et il est impératif pour un magicien itinérant de s'y rendre lorsque l'occasion se présente. Le stock est différent dans chaque Hiboutique, mais elles proposent toutes une large sélection de denrées essentielles. Il est conseillé d'acheter d'amples provisions de pain et de café à chaque fois que vous vous y rendez. Vous ne voudriez surtout pas tomber à court au beau milieu d'une bataille...

Types de coffres au trésor

On trouve des coffres au trésor en toutes sortes d'endroits, de la place du village la plus animée à la caverne la plus lugubre. Ils sont le plus souvent rouges, mais vous tomberez inévitablement sur des coffres de différentes couleurs. Les coffres bleus s'ouvrent à l'aide d'un sort, tandis que les coffres verts ne peuvent être déverrouillés qu'avec un pistolet spécial.

Soyez conscients que beaucoup de ces coffres sont relativement bien cachés ; observez donc minutieusement les environs. Soyez toutefois assurés que d'importantes récompenses attendent ceux qui sont prêts à y mettre l'effort. Une grande leçon de vie, en somme.



Chapitre cinquième

Créatures et familiers

Des créatures peuplant nos contrées,
Le promeneur est sage de se protéger,
Mais le magicien le plus avisé,
Sait qu'en alliés il peut les changer.

Créatures et familiers

En tant que magicien, vous rencontrerez inévitablement des créatures magiques de tout acabit au cours de vos pérégrinations. Alors que la plupart d'entre elles représentent un obstacle, d'autres peuvent être apprivoisées et devenir vos familiers, de fidèles compagnons qui seront à vos côtés sur la route comme au combat.

Ce chapitre présente bon nombre des créatures les plus répandues et vous guide sur la manière d'en faire des familiers.

Qu'est-ce qu'un familier ?

Les créatures sont des êtres conscients nés dans le cœur des vivants. Notre monde en compte de nombreuses espèces, et certaines d'entre elles sont utilisées par les magiciens en tant que familiers. Comme les familiers sont souvent issus du cœur des humains, beaucoup croient que c'est là la manière dont *tous* les familiers sont créés. C'est toutefois inexact. La plupart des créatures peuvent devenir des familiers, quelle que soit leur origine.

Tout être pourvu d'un cœur (dans le sens d'âme ou d'esprit) peut engendrer une créature. Cela inclut les animaux, les plantes, les étoiles et mêmes certains objets fabriqués de main d'homme. Notez que bien que les créatures n'étant pas issues d'un humain sont considérées comme « sauvages », cela ne les empêche pas d'êtres apprivoisées. Il s'agit simplement de les approcher avec la bonne méthode. L'étape la plus importante pour changer une créature en familier est de lui donner un nom. Le fait de la nommer crée un lien entre elle et le magicien, et lorsqu'un tel lien est établi, la créature prendra volontairement ses quartiers dans votre ménagerie en tant que familier.

Points importants

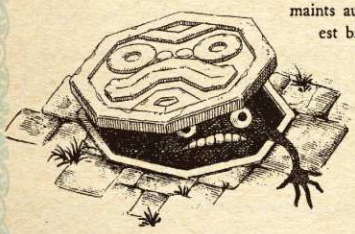
- Les créatures sont issues du cœur des êtres vivants.
- Tous les êtres vivants ont la capacité de produire des créatures.
- Vous devez chanter une sérénade puis donner un nom à une créature pour en faire un familier que vous pourrez garder dans votre ménagerie.

La sérénade

La « sérénade » consiste à jouer de la musique à une créature dans l'espoir de la persuader de devenir votre familier. Il est conseillé à ceux qui possèdent une harpe enchantée de faire usage de la sérénade face à toute créature qui semble réceptive, puisque de telles créatures accepteront toujours de devenir des familiers après avoir entendu la chanson appropriée. Notez que certaines créatures se révèleront plus réticentes et refuseront peut-être d'écouter vos concertos. Toutefois, les créatures sont d'autant plus réceptives que le magicien est puissant, n'hésitez donc pas à faire montre de vos talents... elles se laisseront peut-être convaincre. En pratique, cela implique de vaincre une créature sur le champ de bataille, preuve supplémentaire qu'un magicien, même s'il doit toujours se faire l'avocat de la paix, doit également être versé dans les voies de la guerre.

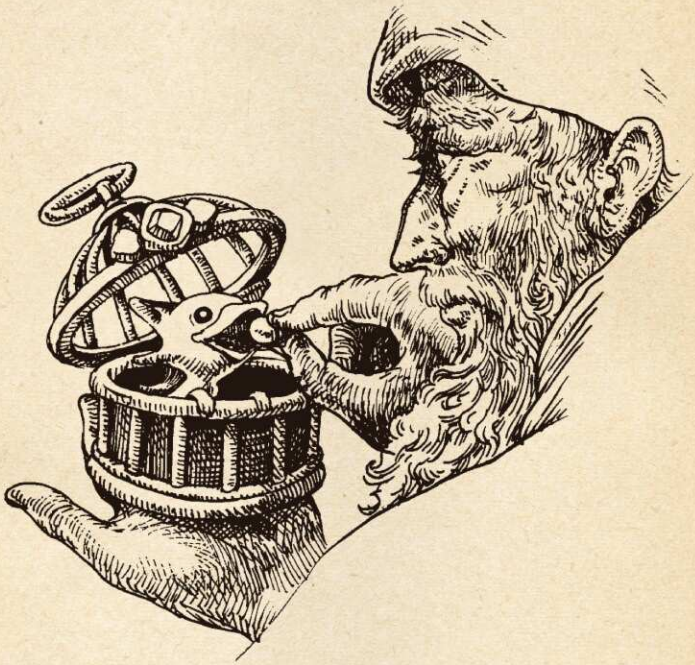
Le havre aux familiers

La ménagerie est certes un moyen pratique pour transporter ses familiers, mais sa capacité est malheureusement limitée. Dans le cas où vous acquerriez plus de familiers que votre ménagerie ne peut en accueillir, vous devrez déposer certains d'entre eux dans le havre aux familiers. Des voies d'accès vers le havre se trouvent dans la plupart des villes ainsi qu'en maints autres endroits. Notez que le havre est bien plus qu'un simple trou dans le sol ; il est relié magiquement à une autre dimension, et on raconte qu'ils favorisent les rencontres les plus étranges et inattendues.



La ménagerie

Une fois le familier acquis, il est impératif de le déposer immédiatement dans la ménagerie. Ne vous inquiétez pas s'il semble trop grand, les familiers peuvent rétrécir temporairement afin de pouvoir y entrer. La ménagerie est un endroit stimulant où vos familiers peuvent se détendre et s'entraîner. C'est également l'endroit idéal pour leur manifester votre affection. Les sages s'accordent pour dire que la tendresse que l'on démontre à ses familiers a un effet positif sur leur développement ; n'hésitez donc pas à leur offrir des friandises de temps à autre.



Un seul coup d'œil à votre ménagerie devrait suffire à démontrer que les espèces diffèrent grandement entre elles. Certaines sont placides et prévisibles, tandis que d'autres sont impulsives et capables d'arracher le doigt de leur maître sans prévenir.

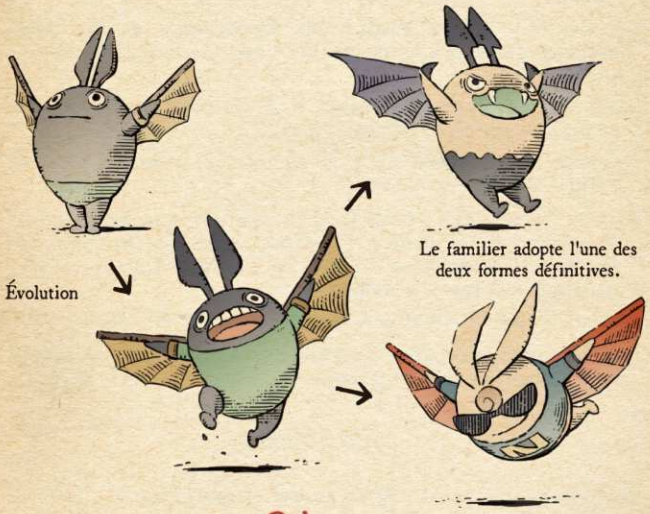
Ne perdez toutefois pas espoir en vos familiers les plus violents. Avec un dressage adéquat et une bonne dose d'amour, eux aussi ouvriront leur cœur et deviendront de fidèles compagnons.

Évolution

Au fur et à mesure que vos familiers gagnent en expérience de combat, ils développent divers « talents », qui diffèrent selon le type de familier.

Une fois que l'un d'entre eux a acquis suffisamment d'expérience de combat, il est possible de l'amener à se métamorphoser en une créature plus évoluée (très différente en termes d'apparence et de compétences) en lui administrant une perle spéciale. Plus un familier évolue, plus il gagne en puissance. La première évolution d'un familier l'amènera à prendre une autre forme, similaire à celle des autres créatures du même type. Lorsqu'il évolue pour la seconde fois, le familier adoptera l'une des deux formes définitives pour son espèce.

Bien que l'observation passive du développement des familiers soit en elle-même digne d'intérêt, il est recommandé au jeune magicien de faire meilleur usage de son temps en s'efforçant de découvrir les secrets de l'évolution.



Orbes

Lors des combats, les créatures ennemies libèrent à l'occasion des sphères brillantes appelées « orbes ». Il en existe différents types, et chacun d'entre eux a un effet différent. Par exemple, les orbes verts redonnent de la vitalité, tandis que les orbes bleus restaurent votre magie. Notez toutefois que les effets des orbes les plus rares et puissants varieront selon le magicien ou la créature qui les collecte ; c'est donc un point à garder en tête lors des combats.

Signes des familiers

Chaque créature est influencée par l'un des quatre signes célestes : Soleil, Étoile, Lune et Planète. Chacun de ces signes possède des caractéristiques particulières. Un petit nombre de ces créatures possèdent un signe spécial, de plus grande puissance, que l'on appelle « signe double ». Le signe d'une créature a un effet notable sur ses performances en combat. Par exemple, les créatures de signe Soleil sont efficaces contres celles nées sous le signe de la Lune, mais pas contres celles de signe Étoile.

Bien que les créatures d'une même espèce soient généralement de même signe, ce n'est pas toujours le cas, puisque d'autres facteurs, tels que l'habitat, jouent également un rôle. Enfin, bien que le signe d'un familier puisse avoir une incidence sur sa croissance et son évolution, il est important de garder à l'esprit que le facteur le plus important dans le développement de tout familier reste l'expérience de combat.

Les huit signes et leurs effets

Soleil

Les créatures sont douées pour les attaques de feu et résistent assez bien au sommeil.

Soleil double

Les créatures sont particulièrement douées pour les attaques de feu et résistent très bien au sommeil.

Étoile

Les créatures sont douées pour les attaques de tempête et résistent assez bien au poison.

Étoile double

Les créatures sont particulièrement douées pour les attaques de tempête et résistent très bien au poison.

Lune

Les créatures sont douées pour les attaques d'eau et résistent assez bien à la confusion.

Lune double

Les créatures sont particulièrement douées pour les attaques d'eau et résistent très bien à la confusion.

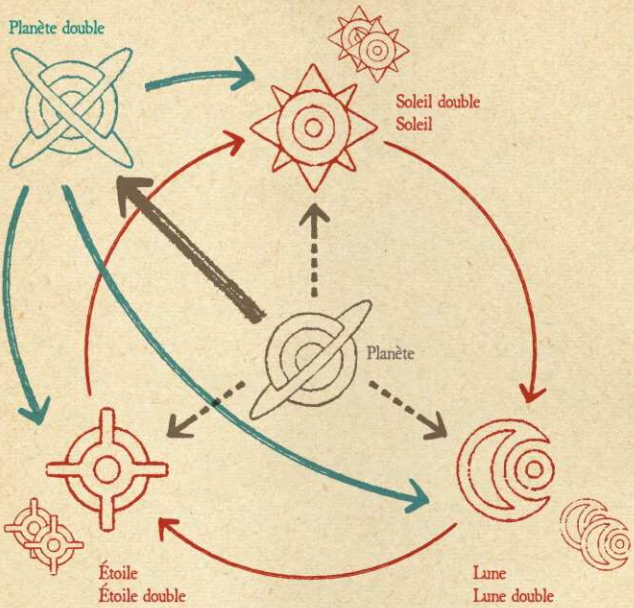
Planète

Les créatures se développent plus rapidement que celles nées sous un autre signe.

Planète double

Les créatures se développent beaucoup plus rapidement que celles nées sous un autre signe.

Relation des signes entre eux



Le soleil brille et éclipse la lune.
La lune rayonne et cache les étoiles.
Les étoiles scintillent et éblouissent le soleil.
Lorsque deux signes s'assemblent, leurs effets sont combinés.
La planète à un anneau est seule et exclue,
Tandis que celle aux anneaux doubles règne sur le firmament.
Le soleil, la lune et les étoiles se prosternent devant elle,
Mais elle est sans pouvoir sur sa sœur d'un seul anneau.

Monstres sauvages

Le monde fourmille de toutes sortes de monstres plus impressionnants les uns que les autres, des dragons cracheurs de feu aux géants colossaux. Le magicien serait bien avisé d'accumuler le plus de connaissances possible sur ces êtres, puisque une compréhension même rudimentaire de leurs habitudes peut s'avérer cruciale en cas de rencontre imprévue.

Notez toutefois que les monstres ne restent pas longtemps les mêmes. Ils grandissent et évoluent de jour en jour, aussi un tome tel que celui-ci ne peut espérer rendre compte de tout le savoir concernant les créatures existantes. Cela dit, après avoir assimilé toute l'information contenue dans cet ouvrage, un véritable magicien devrait être en mesure de faire face à la plupart des situations sans pousser plus avant ses lectures.

Introduction aux genres de créatures

Milites p157

Bestiae p164

Aquatica p175

Aves p182

Minima p192

Automata p201

Flora p208

Vermes p216

Nymphae p222

Dracones p229

Arcana p236

Daemonia p243

Mortui p249

Nobilia p256

Milites

De nobles guerriers qui se targuent de leur grande expérience au combat.

Rapides et puissants tant en attaque qu'en défense, les milites excellent sur le champ de bataille. Nombre d'entre eux savent de plus manier des armes. Notez que même si toutes les créatures sont friandes de douceurs, l'appétit des milites pour le chocolat est bien connue.

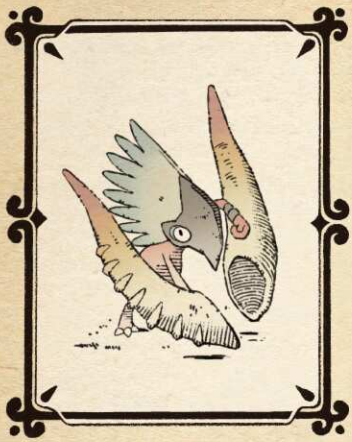
Bêtes légendaires

I

Les gardiens

Ces êtres divins au grand cœur protègent le monde de la Nature.

Les zones qui regorgent de vie ou d'énergie naturelle, tels les forêts et les volcans, sont immanquablement protégées par des gardiens. Bien qu'ils soient de nature docile, ils ont tendance à entrer dans une rage folle lorsque leur domaine est menacé. L'illustration ci-contre montre le Gardien de la forêt, une puissante créature qui se sert de la force du vent pour défendre son foyer sylvestre.



Cornebuse

Ces créatures arborent deux grandes cornes pesant presque le double de leur poids. Nul n'a jamais aperçu une cornebuse sans son masque, même dans les températures les plus étouffantes.

- ● Inclination : Attaques physiques ✓
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Près du Kraa
- ◆ Butin : Carotte croquante, Sundae acidulé
- ⊙ Talents : Venin mortel, Colonne infernale et autres

Bicorne

Le penchant très prononcé des bicornes pour la bataille amène parfois certains individus à s'en prendre à des hordes entières d'ennemis.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette d'étoile, Acier brut
- ⊙ Youhou, Pyroboule, Coup de bélier et autres

Aracorne

Des créatures qui charment leurs ennemis avec leur élégante crête de plumes avant de les rosser de leurs cornes.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Illumination, Vent piquant, Fulgur et autres

Sauvecorne

Reconnues pour leur sens aigu du devoir, ces créatures n'abandonnent jamais leurs compagnons blessés, et la vengeance qu'ils exercent est sans merci.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Pluie curative, Fortifiant, Piqûre pétrifiante et plus

Chanapan

Ces créatures agaçantes prennent pour cible les humains fortunés et leur dérobent leurs objets de valeur. Elles ne recherchent presque toujours qu'un défi à relever, aussi restituent-elles le butin acquis peu après.

- ● Inclination : Eau ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Près de Port-Maillot
- ◆ Butin : Cuir souple
  Perlette de lune
- ⊙ Talents : Rayon de lumière, Somnibulles, Trente-six étoiles

Chapardeur

Ces créatures détrousseraient sans hésiter un magicien distrait, mais il suffit de leur chatouiller les oreilles pour qu'elles rendent ce qu'elles ont volé.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette de planète
  Plume de phénix
- ⊙ Fumigène, Nuage noir, Tranchefin et plus

Minousquetaire

Ces créatures adorent provoquer les humains en duel en mettant leurs possessions en jeu. Elles arborent fièrement leur butin après la victoire.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Raisin blanc
  Cristal planétaire
- ⊙ Heure de gloire, Boule de plasma, Trait de foudre et autres

Félibustier

Ces créatures ont développé un style de combat à l'image des pirates qu'elles révèrent, en plus de se vêtir comme leurs idoles des océans.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Pierre pileuse
  Météorites
- ⊙ Note narquoise, Éclair étourdissant, Explosion sombre et autres

Pourcelièvre

Ces curieuses créatures vivent en bande et peuplent habituellement les régions montagneuses. Le bâton qu'elles transportent leur sert à chasser et à cuisiner, entre autres usages.

- Inclination : Aucune
- Signe habituel : Lune
- Habitat : Près de Port-Maillot
- Butin : Martel de tête, Perlette de planète
- Talents : Rayon de lumière, Lucidité, Bowling

Gorelièvre

Ces créatures sont très attachées à leurs couteaux, et conservent le même des années durant. Elles ne semblent par contre pas rechigner à l'idée d'un peu de sang sur la lame...

- Aucune
- Étoile
- Inconnu
- Truffe noire, Rosée des fées
- Cri de guerre, Pyroboule, Piqûre pétrifiante et plus

Verralièvre

Les verralièvres ont pour coutume de cibler les voyageurs pour leur dérober leurs armes et leurs armure. Ils adaptent l'équipement volé à leurs préférences personnelles.

- Aucune
- Soleil
- Le sentier du Cabri
- Dracolithe, Cristal solaire
- Illumination, Tranchefin, Rayon divin et autres

Sanglilièvre

Des pourcelièvres devenus fondamentalement mauvais. Ils se cachent dans l'ombre, attendant le bon moment pour infliger un coup mortel à leur innocente victime.

- Obscurité ✓ Lumière ✗
- Soleil
- La Nécropole du Néant
- Cappuccino, Grosse babane
- Étreinte maléfique, Fureur démoniaque, Explosion sombre et autres

Minus

Malgré leur petite taille, ces créatures ont une âme de combattant. Leur esprit guerroyeur leur permet d'affronter leurs ennemis avec courage.

- ● Inclination : Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Pierre d'ambre, Cheeseburger
- ⊙ Talents : Lame erratique, Nuage de sable, Coup de bélier et autres

Vitaminus

Ces créatures débordantes de vie et d'enthousiasme peuvent sommer un ennemi d'un seul coup d'épée.

- ● Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Cheeseburger, Sundae santé
- ⊙ Cri de guerre, Pyroboule, Roule-boule et autres

Abominus

Non contents de maîtriser l'art de l'épée, ces minus sont toujours à la recherche de nouveaux défis, habituellement sous la forme d'ennemis plus coriaces.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lame enflammée, Vent piquant, Youhou et autres

Terminus

On dit que ces minus ont maîtrisé l'art de l'épée en s'entraînant dans une cascade. Certains magiciens affirment les avoir aperçus ouvrir la mer avec leur lame...

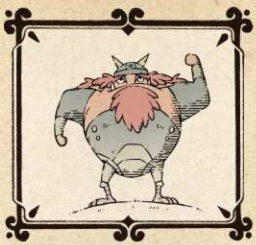
- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguilles glacées, Aqualame, Barrière de l'âme et autres

Milites

Grocosto

Des créatures qui tirent une grande fierté de leurs prouesses physiques. Il est fortement conseillé d'éviter leurs impitoyables crochets.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Perlette de soleil
  Pierre pileuse
- ⊙ Youhou, Illumination, Bowling et autres



Herculo

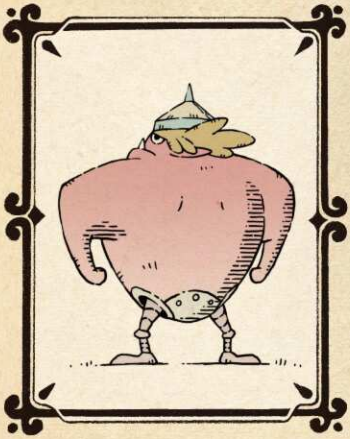
Guerrières jusqu'à la moelle, ces créatures ne pensent qu'à se battre jour et nuit. Il leur est tout simplement impensable de prendre la fuite lors d'un combat.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Heure de gloire, Mur de feu, Casse-tympan et plus

Colosso

Ces guerriers d'élite sont absolument incapables de refuser un affrontement et ne reculeront devant rien pour l'emporter.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Chute de pierres, Barrière de l'âme, Fortifiant et autres



Biscoto

Ces créatures d'une force impressionnante passent le temps en jonglant avec des pierres. Un spectacle inoubliable pour l'observateur curieux.

- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Tibia robuste
  Tourte
- ⊙ Talents : Jet de pierre, Pyroboule, Éclair étourdissant et autres

Le Gardien de la forêt

Un être divin qui protège Boisobscur depuis des temps immémoriaux. Malgré son tempérament doux et pacifique, il devient frénétique et irrationnel lorsqu'il est en colère, martelant le sol avec une fureur telle qu'elle met à genoux tous ceux qui se trouvent près de lui.

- Inclination : Tempête ✓ Feu ✗
- Signe : Inconnu
- Habitat : Boisobscur
- Butin : Essence des bois
- Attaque caractéristique : Il abat ses deux bras au sol et déclenche une violente bourrasque qui renverse tous les ennemis à proximité.

Bestiae

Les Bestiae peuplent les prairies de par le monde et comptent parmi les guerriers les plus coriaces créés par Mère Nature.

Les Bestiae sont des créatures agiles et puissantes qui vivent généralement sur les plaines verdoyantes et autres prairies. Ils se servent rarement d'armes et préfèrent attaquer avec leurs dents, leurs griffes et leur queue. Bien qu'agressifs de nature, ils peuvent être amadoués avec des friandises froides, la glace étant leur dessert favori.

Bêtes légendaires

2

Le grand cerf de la sylve

Un fougueux cerf roux qui protège sa luxuriante forêt natale.

Cette noble bête se retrouve généralement près de la source du bois Bolet. Bien que sa ramure change régulièrement d'aspect, ce cerf garde la forêt depuis la nuit des temps. Son puissant rugissement lui sert tout autant à convoquer les animaux de la forêt qu'à attaquer ses ennemis.

Cabolide

Vivant habituellement dans les régions chaudes, ces créatures sont connues pour leur grande vitesse d'attaque. Elles sont par contre relativement dociles une fois mouillées.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ Le Kraa
- ◆ Sundae
  Perlette de soleil
- ⊙ Calorayon, Nuage de sable, Illumination et autres

Flamolosse

Ces créatures fières préfèrent habituellement une existence solitaire à la vie de groupe. Leur souffle enflammé ne devrait jamais être pris à la légère.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Perlette d'étoile
  Pierre féroce
- ⊙ Haleine enflammée, Youhou, Mur de feu et autres

Clébarbare

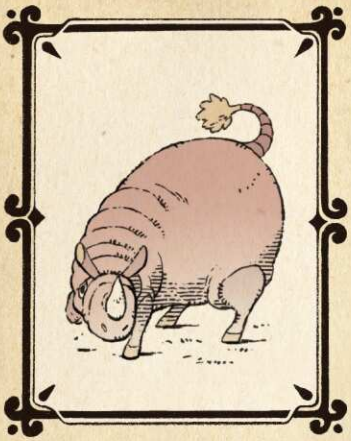
Leur petit gabarit n'empêche jamais ces créatures de se déplacer très rapidement et d'attaquer avec férocité.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Charge, Venin mortel, Boule de plasma et autres

Lionchiot

Ces créatures parcourent habituellement les Vallons ondoyants autour de Carabas. Leur comportement la plupart du temps frénétique laisse place à une indolence absolue lorsqu'elles sentent poindre la pluie.

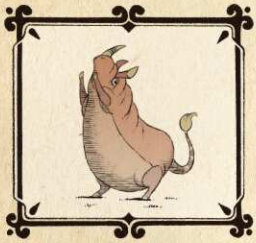
- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Tartes
  Pousses coup-de-pouce
- ⊙ Talents : Casse-tympan, Pyroboule, Souffle enflammé



Chorhino

Ces créatures jouissent d'une existence paisible dans les forêts denses et verdoyantes. Par contre, une fois le combat initié, elles n'hésitent pas à se servir de leur corps imposant pour écraser leurs ennemis.

- ● Inclination : Eau ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Bœuf tendre, Eau de source
- ⊙ Talents : Roule-boule, Pyroboule



Mérhino

Ces créatures ont pour habitude de faire de longues siestes durant la journée, et même lorsqu'elles sont éveillées, l'un ou l'autre de leurs membres reste toujours endormi.

- ● Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Près de Port-Maillot
- ◆ Riz fondant, Phosphorelle
- ⊙ Cri de guerre, Souffle enflammé, Illumination et autres

Perforhino

Les perforhinos ont développé un appendice spécial qui leur permet d'embrocher les proies cachées dans les crevasses, et de les avaler tout rond.

- ● Eau ✓ Tempête ✕
- ▲ Étoile
- ■ Les Vallons ondoyants
- ◆ Riz fondant, Angula
- ⊙ Stalagmites, Coup de bélier, Hocus Focus et autres

Rhinorrible

Lorsqu'elles sont en colères, ces créatures découpent leurs ennemis grâce à leur corne en dents de scie. La peur qu'elles inspirent aux autres animaux est totalement justifiée.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Le marais aux Miasmes
- ◆ Perlette d'étoile, Cristal stellaire
- ⊙ Somnibulles, Émanation toxique, Explosion sombre et autres

Gambadin

Les gambadins naissent dans les cœurs assoiffés de liberté. On les trouve généralement dans les forêts denses, à jouer ou chasser au gré de leurs envies.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Boisobscur
- ◆ Butin : Carotte croquante, Café glacé
- ⊙ Talents : Coup de bélier, Nuage de sable, Pyroboule

Espadin

Ces prestes créatures se servent de leur lance pour attaquer leurs ennemis. Leur air facétieux trahit leur goût prononcé pour les plaisanteries.

- ● Tempête ✕
- ▲ Étoile
- ■ Mamagascar
- ◆ Carotte croquante, Gâteau aux carottes
- ⊙ Agilitateur, Souffle enflammé, Piqûre pétrifiante et autres

Farfadin

Les lances des farfadins sont des objets splendides, mais il est bien connu que ces créatures n'ont malheureusement aucune idée de leur valeur.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Les Vallons ondoyants
- ◆ Sonne-matines, Obsidienne
- ⊙ Illumination, Vent piquant, Tranchefin et autres

Pescadin

La « lance » de ces créatures est en fait un poisson attaché à un bâton. Les sages ne sont pas parvenus à un consensus quant à la raison pour laquelle ils utilisent un si curieux instrument.

- ● Eau ✓ Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Polaria
- ◆ Perlette de soleil, Diamant de fer
- ⊙ Aiguisage, Aiguilles glacées, Charge et autres

Bêêligérant

Reconnus pour leurs nombreuses névroses, les bêêligérants ne tolèrent aucun désagrément et n'ont de repos qu'une fois la source de leur irritation éradiquée.

- ● Inclination : Feu ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Pain blanc, Orangelle des plaines
- ⊙ Talents : Coup de bélier, Venin mortel, Charge

Bêêlier

Ces créatures ont de puissantes pattes arrière qui leur permettent de se mouvoir avec agilité. Elles sont célèbres pour leur intransigeance face à ceux qui osent violer leur territoire.

- ● Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Îles – Sud d'Aestiva
- ◆ Gâteau, Orangelle des plaines
- ⊙ Fureur démoniaque, Agilitateur, Raclée et autres

Bêêrceur

Des créatures facilement reconnaissables à leur parfum étrangement sucré et leur chant soporifique.

- ● Feu ✓ Attaques physiques ✕
- ▲ Soleil
- ■ Les Vallons ondoyants
- ◆ Eau bénite, Réminitescence
- ⊙ Berceuse offensive, Trente-six étoiles, Émanation toxique et autres

Bêêrimbau

Ces créatures au pied léger peuvent approcher leurs ennemis en silence. Elles ont captivé le regard de bien des magiciens avec leurs gracieux pas de danse.

- ● Attaques physiques ✓ Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Somnibulles, Youhou, Voile des ténèbres et autres

Frapporc

Ces créatures extrêmement agressives chargent leurs ennemis à vue. Certains observateurs rapportent qu'elles se nourrissent en se ruant sur les arbres afin de manger les fruits qui en tombent.

- ● Inclination : Feu ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le bois Bolet
- ◆ Butin : Bœuf tendre, Café glacé
- ⊙ Talents : Charge, Bowling

Stuporc

Des créatures irritables qui chargent quiconque leur déplaît pour les éjecter de leur chemin.

- ● Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Les plaines de Laietonie
- ◆ Truffe noire, Flan aux babanes
- ⊙ Casse-tympan, Souffle enflammé et autres

Torporc

Le physique étonnant de ces bêtes irascibles suscite la jalousie de bien des créatures.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Sonne-matines, Noix de vacarmadia
- ⊙ Illumination, Bain à bulles, Pyroclaste et autres

Saporc

Les saporcs bouillonnent de rage en permanence. De temps à autre, ils crachent des flammes par le groin afin d'évacuer leur trop-plein de colère.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Calorayon, Hocus Focus, Raclée et autres

Bestiae

Sycophant

Lorsque ces créatures crachent de l'eau par leur trompe, il ne fait aucun doute qu'elles sont agitées et se préparent à charger.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ La mine des Terrés
- ◆ Tibia robuste
  Dracolithe
- ⊙ Bain à bulles, Note narquoise, Jet d'eau et autres

Oliphant

Cette créature est constamment en train de charger ses ennemis, aussi s'est-elle parée d'une armure robuste afin de se protéger des ecchymoses.

- ● Feu ✓ Tempête ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Table des géants
- ◆ Lait crémeux
  Gâteau floral
- ⊙ Charge, Aiguisage, Casse-tympan et autres

Hiérophant

Ces créatures de nature sauvage et indocile ont fini par apprendre les bonnes manières suite à des rencontres répétées avec de grosses pierres.

- ● Eau ✓
  Attaques physiques ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lames de vent, Harmattan, Rayon aquatique et autres

Inphant

Ces créatures des collines sont surtout connues pour leur masse considérable. Leur capacité à projeter de l'eau avec leur trompe a pris plus d'un magicien au dépourvu.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Pain blanc
  Cuir souple
- ⊙ Talents : Jet de pierre, Youhou

Chathlète

Préférant s'entraîner sur le littoral, ces créatures ont développé des aptitudes surprenantes pour le combat de plage.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Yaourt
  Cristal planétaire
- ⊙ Nuage de sable, Bowling, Chute de pierres et autres

Charmeurrr

L'entraînement rigoureux auquel s'astreignent ces créatures leur confère une musculature d'acier pouvant faire dévier les coups les plus vicieux.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Polaria
- ◆ Perlette de planète
  Glaciolithe
- ⊙ Charge, Souffle polaire, Illumination et autres

Charmartiaux

Ces créatures cherchent constamment à repousser leurs limites. Leur attaque est si rapide que leurs victimes n'aperçoivent qu'un nuage de poussière.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Tranchefin, Haleine enflammée, Hocus Focus et autres

Challergic

Les challergics sont fanatiques d'arts martiaux et consacrent leur vie à s'entraîner au combat. On a déjà vu certains individus plus aguerris fracasser des rochers d'un seul coup de poing.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Glace
  Glace salée
- ⊙ Talents : Cri de guerre, Lancer de caillou, Jet de pierre

Bestiae

Bababouin

Si ces petites créatures barbues feignent souvent l'apathie, elles sont en fait extrêmement tenaces, particulièrement lorsque des babanes sont en jeu.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ La Chaussée des génies
- ◆ Babane
  Cristal stellaire
- ⊙ Lucidité, Affaiblissement, Vent piquant et autres

Sapajoufflu

Ces créatures sont immédiatement reconnaissables à leur barbe jaune vif. Leurs déplacements très rapides sèment la confusion chez l'ennemi.

- ● Aucune
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Trente-six étoiles, Trait de foudre, Youhou et autres

Macacoquet

Bien que les fleurs et les rubans leur donnent un air de bichon délicat, ces créatures sont célèbres pour leur capacité à sauver leurs compagnons de la catastrophe.

- ● Aucune
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Rayon divin, Flash ultime, Réanimation et autres

Ouiskiki

Ces petites créatures adorent danser. Leurs mouvements gracieux et leur énergie contagieuse sont toujours source d'encouragement pour leurs compagnons.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Îles – Nord d'Aestiva
- ◆ Butin : Martel de tête
  Phosphorelle
- ⊙ Talents : Aiguisage, Lancer de caillou, Roule-boule

Yétictac

Ces créatures très espiègles laissent la neige s'accumuler sur leur tête pour en faire des boules et les lancer sur leurs victimes sans méfiance.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ Polaria
- ◆ Raisin blanc
  Cristal solaire
- ⊙ Boule de neige, Jet de pierre, Enchaînement et autres

Yétyran

On croit que ces créatures terrifiantes sont issues de la Grotte scintillante. Leur force physique est doublée d'une capacité à diriger le blizzard sur leurs ennemis.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Grotte scintillante
- ◆ Radis des neiges
  Rosée des fées
- ⊙ Hurlevent, Aiguisage, Souffle polaire

Yéyéti

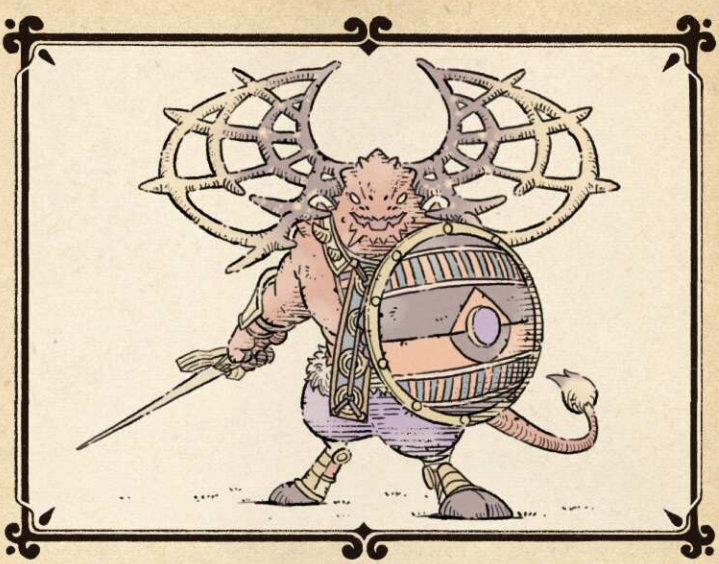
Reconnaissables à la poche dans laquelle elles transportent leurs petits, les yéyétis ont un tempérament doux, mais peuvent entrer dans une rage folle lorsque leur enfant est menacé.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ La Grotte scintillante
- ◆ Tibia robuste
  Tarte-au-vent
- ⊙ Charge, Rayon divin, Aiguilles glacées et autres

Yétiti

L'habitat de ces créatures se limite à une poignée d'îles enneigées, mais leur rugissement est si puissant qu'il retentit jusque dans les régions tropicales.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Polaria
- ◆ Butin : Perlette de lune
  Cristal lunaire
- ⊙ Talents : Casse-tympan, Sabotage, Bowling



Gladiataure

Un gardien colossal qui use de sa terrible force pour punir ceux qui osent souiller sa forêt natale. Le Gladiataure fait résonner son grondement sourd à travers tout le bois Bolet, afin de convoquer les autres créatures et repousser les intrus.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe : Inconnu
- ■ Habitat : Le bois Bolet
- ◆ Butin : Essence de la Clairière
- ⊙ Attaque caractéristique : L'imposante bête fend l'air de sa lame, infligeant des dégâts considérables à quiconque se trouve à sa portée.

Aquatica

Ces effrayantes créatures rôdent dans l'obscurité des abysses.

Les créatures de genre Aquatica prospèrent dans les milieux humides, notamment les mers, les lacs et même les marécages. Leur agilité dans l'eau leur confère un avantage sur la plupart des voyageurs, usez donc de prudence si vous parcourez les habitats sus-mentionnés. Les Aquatica préfèrent les tartes à tout autre type de friandise.

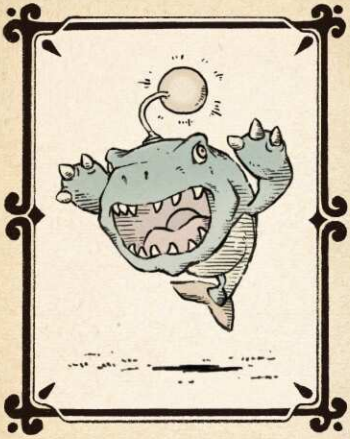
Bêtes légendaires

3

Les tentacules des abysses

Un monstre qui émerge à chaque fois qu'un arc-en-ciel est visible.

Tous les habitants de Port-Maillot, jeunes comme vieux, connaissent la légende de ce monstre marin. Elle raconte qu'un arc-en-ciel apparaît devant un groupe de pêcheurs au milieu de la nuit, et, alors qu'ils commencent à ramer pour tenter d'en rejoindre l'origine, leur embarcation est saisie par des tentacules géants qui l'entraînent vers les abysses. La légende précise ensuite que même si l'on parvient à se dégager de l'emprise mortelle, il est impossible de résister aux lumières éblouissantes qui s'élèvent depuis les profondeurs. Notez que l'absence de survivants rend cette légende difficile à confirmer.



Luorque

Ces créatures chassent dans les recoins les plus sombres et humides et se servent de leur antenne lumineuse pour attirer les proies avant de les avaler tout rond.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Carenbas
- ◆ Butin : Chocolat, Sandwich
- ⊙ Talents : Morsure fantôme, Aqualame

Butorque

Ces créatures marines invoquent des vagues furibondes pour immobiliser les proies séduites par la lueur fantomatique de leur antenne.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Mer - Nord d'Automnia
- ◆ Sandwich, Sundae acidulé
- ⊙ Bain à bulles, Émanation toxique, Jet d'eau et autres

Halorque

Les halorques ont un physique si terrifiant que leurs proies prennent bien souvent la fuite avant d'être attaquées, malgré la beauté du bijou qui leur sert d'appât.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Polaria
- ◆ Sonne-matines, Cappuccino
- ⊙ Somnibulles, Tempête de neige, Fortifiant et autres

Hypnorque

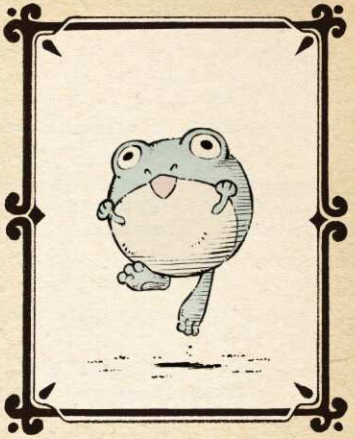
Ces étonnantes créatures hypnotisent leurs proies en balançant en rythme la sphère rayée au bout de leur antenne. Cependant, l'effet se dissipe dès qu'elles montrent les crocs.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Grêle, Souffle polaire, Barrière de l'âme et autres

Gronouille

Le bondissement enthousiaste de ces créatures leur donne un air sympathique et engageant. Soyez toutefois prudent, car elles n'hésitent pas à s'en prendre aux badauds avec leur langue empoisonnée.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Carenbas
- ◆ Butin : Crème glacée, Sandwich
- ⊙ Talents : Bombe à eau, Roule-boule, Larme curative



Crapotis

On aperçoit souvent ces créatures aquatiques en train de barboter dans l'océan au crépuscule. Elles attaquent en crachant de l'eau glacée sur leurs ennemis.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Mer - Sud-est d'Aestiva
- ◆ Époustouflétan, Café serré
- ⊙ Aqualame, Émanation toxique, Bain à bulles et autres

Pérégrinouille

Ces créatures amphibies ont besoin de très peu d'eau pour survivre. Leur mode de vie nomade s'expliquerait par un désir constant d'améliorer leurs capacités.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Polaria
- ◆ Perlette d'étoile, Glaglaïeul
- ⊙ Cri de guerre, Youhou, Charge et autres

Rainénette

Ne naissant que dans les zones dotées des plus beaux paysages et des sources les plus claires, ces créatures à l'air avenant peuvent attaquer de manière particulièrement vicieuse.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguisage, Berceuse offensive, Jet d'eau et autres

Otarêve

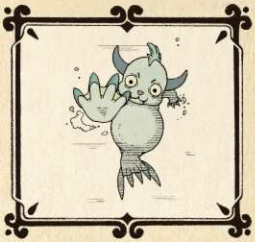
Ces créatures affectionnent une vie de groupe paisible et sans souci. Elles sont si nonchalantes qu'elles ont tendance à s'endormir de façon inopinée.

- Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- Signe habituel : Soleil double
- Habitat : Mer - Sud d'Aestiva
- Butin : Perlette de soleil, Trempierre
- Talents : Aqualame, Vent piquant, Larme curative

Otarelax

Pouvant passer de longues heures à se laisser flotter sur l'eau, ces créatures semblent n'avoir d'autres intérêts que manger et dormir.

- Eau ✓ Feu ✗
- Lune
- Mer - Nord d'Automnia
- Crevette-luciole, Café serré
- Sabotage, Nuage de sable, Bain à bulles et autres



Otagriffe

Ces créatures gourmandes ont développé de longues griffes leur permettant d'extraire leurs proies favorites de leur coquille. Leur voracité a rendu cette évolution inévitable.

- Eau ✓ Feu ✗
- Lune
- Mer - Nord de Polaria
- Époustouflétan, Trempierre
- Aiguilles glacées, Lames de vent, Cri de guerre et autres

Otavague

Ces coquettes créatures se servent de leur queue en forme de ciseaux pour ajuster leur coiffure. Il n'est pas avisé de perturber leur rituel : elles provoquent de violentes vagues lorsqu'on les contrarie.

- Eau ✓ Feu ✗
- Lune
- Inconnu
- Crevette-luciole, Rosée des fées
- Jet d'eau, Souffle polaire, Fortifiant et autres

Mantalo

Ces créatures marines aux mouvements gracieux semblent relativement dociles, mais on rapporte qu'elles peuvent parfois bondir hors de l'eau pour s'en prendre aux marins insouciants.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Mer - Sud d'Aestiva
- ◆ Butin : Perlette de lune, Café serré
- ⊙ Talents : Charge, Aqualame, Affaiblissement

Mantastique

Reconnaissables à leur corps couvert d'épines, ces créatures sont capables d'embrocher les baigneurs qui s'aventurent trop loin de la rive.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Mer - Nord d'Aestiva
- ◆ Perlette de lune, Trempierre
- ⊙ Vent mauvais, Bain à bulles, Berceuse offensive et autres

Manterrible

Le corps rouge et noir de ces effrayantes créatures se termine par une longue queue, qui leur sert à fouetter leurs ennemis.

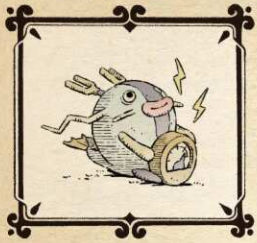
- ● Obscurité ✓
- ▲ Soleil
- ■ Mer - Nord-Ouest d'Aestiva
- ◆ Perlette d'étoile, Chocolat des fées
- ⊙ Explosion sombre, Hocus Focus, Voile des ténèbres et autres

Manturbo

Compte tenu de leur taille, ces créatures sont étonnamment rapides, ce qui leur permet d'attaquer leur proie avant même d'être repérées.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Cappuccino, Flocon de neige
- ⊙ Tempête de neige, Enchaînement, Rayon aquatique et autres

Aquatica



Kilowatton

Les deux fourches surmontant la tête des kilowattons libèrent des décharges électriques dont ils mesurent la puissance grâce à leur fidèle compteur.

- ● Eau ✓ Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Mer - Nord de Polaria
- ◆ Burger au poisson
  Cappuccino
- ⊙ Court-circuit, Agilitateur, Bain à bulles et autres

Mégawatton

Ces créatures peuvent générer une quantité impressionnante de courant électrique, mais elles sont incapables de le contrôler, ce qui les amène à électrocuter autant leurs alliés que leurs ennemis.

- ● Eau ✓ Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Mer - Nord-Ouest d'Aestiva
- ◆ Martel de tête
  Noix de vacarmadia
- ⊙ Fulgur, Fortifiant, Explosion sonique et autres

Gigawatton

Les gigawattons accumulent l'électricité qu'ils produisent dans des batteries qui leur servent ensuite à lancer des attaques puissantes lors des combats.

- ● Eau ✓ Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette d'étoile
  Gemme Fulgur
- ⊙ Recharge, Trait de foudre, Chagrin d'amour et autres

Watton

Ces créatures ont opté pour une bobine chargée d'électricité comme arme de prédilection. Il leur arrive parfois de s'électrocuter accidentellement suite à un accès d'enthousiasme.

- ● Inclination : Eau ✓ Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Mer - Sud d'Aestiva
- ◆ Butin : Crevette-luciole
  Glace scintillante
- ⊙ Talents : Boule de plasma, Sabotage, Choc électrique

Merméduse

Une gigantesque créature marine au corps gélatineux, dont la chair transparente laisse voir ses entrailles multicolores au clignotement hypnotique. Celui qui pénètre sur son territoire est immédiatement captivé par sa beauté, mais se retrouve vite englué dans ses tentacules avant d'être avalé tout rond.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Signe : Inconnu
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Essence de la Tempête

⊙ Attaque caractéristique : La bête accumule une quantité colossale d'électricité, avant de lancer une décharge qui déclenche chez sa proie une série de spasmes violents.

Aves

Des bêtes ailées qui planent gracieusement sur les six vents.

La plupart des Aves se servent de leurs ailes pour parcourir le ciel et fondre sur leurs victimes insouciantes, leurs becs acérés faisant souvent office d'arme. Les Aves picorent tout ce qui est comestible, mais sont réputés avoir un appétit particulier pour les glaces de toutes sortes.

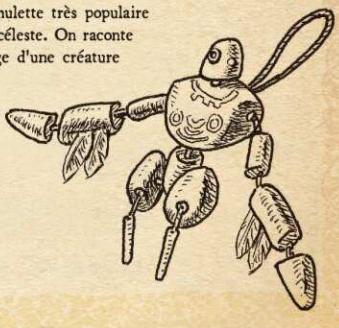
Bêtes légendaires

4

Le maître des cieux

Une amulette très prisée par les utilisateurs de plumeaux célestes.

La gravure ci-contre représente une amulette très populaire chez ceux qui se déplacent en plumeau céleste. On raconte que ce ravissant ornement est à l'image d'une créature légendaire ayant autrefois servi la reine de Xanadu, et qu'il porte chance à tous les voyageurs aériens.



Serrefide

Ces oiseaux de proie sont aussi rapides que le vent, et leurs serres coupent comme des rasoirs.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Pinceau du bavard
  Plume d'Éole
- ⊙ Cri de guerre, Coup de bélier, Nuage de sable et autres

Pyrobuse

Ces créatures lancent un déluge de flammes sur leurs ennemis depuis les airs. On croyait jadis que les pyrobuses descendaient du phénix légendaire.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ La Table des géants
- ◆ Œuf frais
  Glace scintillante
- ⊙ Colonne infernale, Agilitateur, Piqûre pétrifiante et autres

Hypervier

Ces bêtes volantes s'abattent sur leurs proies à la vitesse de l'éclair tout en leur envoyant une décharge qui les grille sur place.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Plume d'Éole
  Cristal stellaire
- ⊙ Fulgur, Éclair étourdissant, Lames de vent et autres

Frapace

Les frapaces fendent l'air en agitant leurs grandes ailes. Une fois leur proie repérée, leur vue perçante et leur rapidité rend la fuite presque impossible. Ces créatures sont uniques en ce qu'elles passent leur vie entière sans toucher le sol.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Œuf frais
  Orangelle des plaines
- ⊙ Talents : Vent piquant, Venin mortel, Trente-six étoiles

Poussinglant

Ces créatures se distinguent par leur crête majestueuse. On les entend souvent chanter à l'aube, accompagnées de dizaines de leurs congénères, ce qui leur vaut le sobriquet de « réveil-matin du désert ».

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Plante curative, Plume de phénix
- ⊙ Talents : Toupie terrible, Vent piquant, Trente-six étoiles

Racaille

Une fois que ces créatures ont repéré leur proie, elles la poursuivent jusqu'à ce qu'elle tombe d'épuisement. Il leur arrive également de se servir de leur crête aiguisée comme d'une arme lors des combats.

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Mamagascar
- ◆ Pierre d'ambre, Sundae aux fleurs
- ⊙ Sabotage, Nuage de sable, Harmattan et autres

Pintadlon

Ces créatures sont en quelque sorte une version plus rapide de la racaille. Elles suivent un entraînement spécial dans un refuge de montagne isolé.

- ● Tempête ✓ Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Plume d'Éole, Cappuccino
- ⊙ Tranchefin, Affaiblissement, Lame enflammée et autres

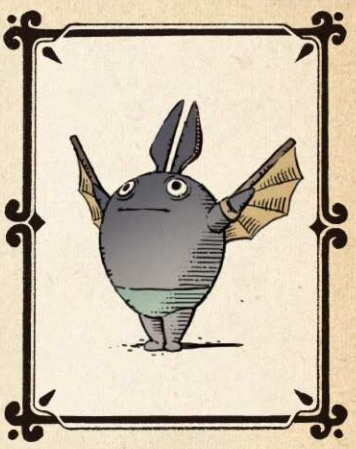
Chlapon

La crête de ces créatures est si froide qu'elle peut générer des flocons de neige infligeant des dégâts conséquents lorsque dirigés vers un ennemi.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Raisin acide, Flan aux fruits
- ⊙ Boule de neige, Agilitateur, Aqualame et autres

Chauve-qui-peut

Bien que ces créatures préfèrent l'obscurité de leurs grottes natales, elles sentent lorsque leurs compagnons sont en danger et n'hésitent pas à parcourir de longues distances pour les secourir.



- ● Inclination : Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Près de Port-Maillot
- ◆ Butin : Fruit de vue, Perlette de soleil
- ⊙ Talents : Étreinte maléfique, Esprit malin, Nuage noir

Sauve-souris

Ces créatures ne manquent jamais de secourir leurs camarades grâce à leurs battements d'ailes d'une force telle qu'ils font fuir tout ennemi à proximité.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Mamagascar
- ◆ Perlette d'étoile, Chocolat au lait
- ⊙ Bowling, Sabotage, Vent piquant et autres

Vampitoyable

Les vampitoyables cherchent souvent à imposer leurs méthodes, ce qui leur vaut une réputation de créatures égoïstes alors qu'ils sont en fait doux et généreux.

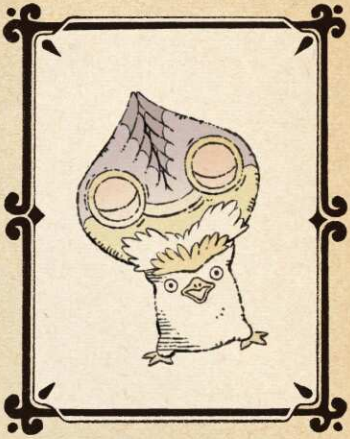
- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Étoile
- ■ Le marais aux Miasmes
- ◆ Glaciolithe, Rosée des fées
- ⊙ Court-circuit, Sangsue, Enchaînement et autres

Nocturnas

Les nocturnas ne ratent jamais une occasion de voler au secours d'un innocent. En véritables justiciers, ils se sont donné pour mission de protéger la veuve et l'orphelin.

- ● Lumière ✓ Obscurité ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Heure de gloire, Éclair étourdissant, Ventilateur et autres

Pioupillon



Vu sous un certain angle, le plumage de ces étranges créatures forme un visage. Elles se perchent dans un arbre en attendant le passage d'une proie assez faible, puis l'aveuglent en lui lançant du sable avec leurs ailes.

- ● Inclination : Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Plante curative, Pousses coup-de-pouce
- ⊙ Talents : Somnibules, Affaiblissement

Roupiouilleur

L'expression du visage formé par les ailes de ces créatures change lorsqu'elles perdent leurs plumes, ce qui amène les maniaques de l'épilation à prendre une apparence plutôt effrayante.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Îles – Sud d'Aestiva
- ◆ Café glacé, Réminitescence
- ⊙ Nuage de sable, Choc électrique, Harmattan et autres

Pioumpier

Ces créatures aux grandes ailes rouges lancent des flammes brûlantes à chaque battement. Certains affirment que les pioumpiers courent plus vite qu'ils ne volent lorsqu'ils sont en colère.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Sonne-matines, Barbe de gnome
- ⊙ Colonne infernale, Youhou, Hocus Focus et autres

Piournicheur

Ces créatures à l'âme sensible éclatent en sanglots dès la première provocation. Ne vous méprenez toutefois pas quant à leur vulnérabilité : leurs larmes s'accompagnent de violentes tempêtes.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Polaria
- ◆ Fruit de vue, Noix de vacarmadia
- ⊙ Lames de vent, Jet d'eau, Enchaînement et autres

Granplume

Facilement reconnaissables à la plume décorative qui orne leur chef, ces créatures sont capables de libérer de puissantes attaques électriques sous le coup de la colère, bien qu'elles préfèrent éviter le combat.

- ● Inclination : Eau ✓
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Yaourt, Glace veloutée
- ⊙ Talents : Larme curative, Choc électrique, Lucidité et autres

Plumaniste

Des créatures attentionnées que l'on aperçoit souvent affairées à soigner les blessures de leurs compagnons.

- ● Eau ✓
- ▲ Soleil
- ■ Mer - Nord de Polaria
- ◆ Radis des neiges, Glaciolithe
- ⊙ Choc électrique, Lueur apaisante, Bain à bulles et autres

Plumineux

Avec leur bouc de plumes et leurs sourcils broussailleux, les plumineux sont souvent confondus avec des magiciens, surtout lorsqu'ils chassent les ennemis avec leur bâton magique.

- ● Lumière ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lueur aveuglante, Court-circuit, Debout là-dedans et autres

Péplume

La démarche nonchalante de ces créatures placides détonne complètement avec les puissants éclairs qu'elles lancent sur leurs ennemis.

- ● Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Trait de foudre, Bombe à eau, Jet d'eau et autres

Moineau de guerre

L'apparence héroïque de ces créatures emplit de courage quiconque se bat à leurs côtés. Une rumeur veut que leurs yeux tournent au rouge vif lorsqu'elles enfilent leur casque.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lueur apaisante, Boule de plasma, Trente-six étoiles et autres

Moinoble

Des créatures ostentatoires cherchant à atteindre le statut de héros légendaire. On les aperçoit souvent en train de risquer leur vie pour leurs alliés.

- ● Lumière ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Illumination, Flash ultime, Rayon de lumière et autres

Moineau samouraï

Loyales et reconnues pour leur calme et leur pragmatisme, ces créatures s'entraînent rigoureusement chaque jour et font montre de respect envers leurs rivaux les plus malicieux.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguisage, Tranchefin, Trait de foudre et autres

Moineau d'acier

Ces créatures rougissent dès qu'un regard se pose sur eux. Elles masquent leur timidité derrière un solide casque conçu pour couvrir leur tête entière.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Youhou, Nuage de sable, Vent piquant

Pacistrix

Ces créatures au visage en forme de cœur sont souvent dessinées par les enfants, qui voient en elles un symbole de paix.

- ● Tempête ✓
- ▲ Lune
- ■ Îles – Sud d'Aestiva
- ◆ Glace
  Cheeseburger
- ⊙ Fulgur, Debout là-dedans, Lames de vent et autres

Dandystrix

Les dandystrix ne sortent jamais sans leur haut-de-forme et leurs lunettes. Leur nature chevaleresque les rend incapables de rester les bras croisés devant une damoiselle en détresse.

- ● Tempête ✓ Obscurité ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Berceuse offensive, Nouvelle vie, Vent mauvais et autres

Cocastrix

Les plumes qui ornent le poitrail des cocastrix forment un visage qui revêt une expression sinistre dès la nuit tombée.

- ● Tempête ✓ Lumière ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Ventilateur, Enchaînement, Lueur apaisante et autres

Strix

Bien que ces créatures nocturnes sommeillent habituellement tout le jour, on raconte que leurs yeux mi-clos voient la vérité en toutes choses.

- ● Inclination : Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Près de Port-Maillot
- ◆ Butin : Sonne-matines
  Flan crémeux
- ⊙ Talents : Rayon divin, Éclair étourdissant, Vent piquant

Les cauchemars

Nul rêve n'est plus terrifiant...

Tel que mentionné dans le chapitre d'introduction sur la Fiole, un cœur est dit « brisé » lorsque les vertus qu'il renferme sont perdues ou volées. Tandis que la plupart des personnes ayant le cœur brisé peuvent recouvrer un état normal si elles récupèrent la vertu qui leur manque, certaines d'entre elles peuvent être possédées par un Cauchemar, un embarras dont il est nettement plus ardu de se débarrasser.

Les Cauchemars sont des présences mystérieuses de nature maléfique qui s'infiltrent dans les fissures se formant dans les cœurs brisés, ce qui a pour effet d'en perturber d'autant l'équilibre. Celui qui se trouve sous l'emprise d'un Cauchemar s'égare et adopte une personnalité complètement différente. Comme le Cauchemar n'altère généralement pas l'apparence, les proches de la personne atteinte n'ont souvent pas conscience de son état.

Pour qu'un individu revienne à lui, le Cauchemar doit être chassé ; son cœur est alors prêt à accueillir la vertu manquante.

Toute créature a son point faible

Qui détient le savoir détient le pouvoir

Tout comme le magicien, chaque créature possède ses forces et ses faiblesses. Mais contrairement à lui, ces attributs sont fortement influencés par le genre et l'espèce de la créature. Par exemple, les grorignaux se sont révélés particulièrement vulnérables au poison, après que des magiciens aient observé chez eux une réaction violente aux toxines naturelles, et à celles créées par l'homme.

Les Automata, de leur côté, résistent assez bien au poison, mais les attaques d'électricité déclenchent chez eux d'intenses douleurs qui perturbent leurs organes internes et leur fonctionnement général.

Ces caractéristiques élémentales peuvent grandement varier au sein du même genre, et même entre les membres d'une espèce à différents stades de leur évolution. Cela est dû au fait que certaines créatures troquent sciemment une inclination élémentale contre une autre alors qu'ils évoluent. Il n'y a qu'à comparer un ogrrr de feu à un ogrrr de mer pour saisir les conséquences d'un tel choix sur le développement d'une espèce.

Les créatures possèdent donc des attributs extrêmement variés, et mémoriser les forces et faiblesses de chacune pour ajuster son plan d'attaque est une tâche bien rude, d'où la grande utilité de l'Almanach du magicien. Ce tome contient moult renseignements à propos des caractéristiques principales de divers ennemis. Assurez-vous donc de le consulter avant la bataille, car un tel savoir pourrait vous sauver la vie.

Enfin, il va sans dire que nulle magie, attaque ou stratégie ne saurait suffire à elle seule pour triompher de tous les types d'ennemis. En sorcellerie, point de raccourcis. Le chemin de la sagesse ne peut être atteint que par l'assiduité dans l'étude et l'entraînement.

Minima

Méfiez-vous de ceux dont la petite taille n'inspire pas la crainte...

Les Minima sont de petites créatures dont la mine adorable a causé la perte de plus d'un voyageur attendri. Ils sont incapables de résister à une tarte fraîchement sortie du four.

Bêtes légendaires

5

Sa Majesté le Rat Botté

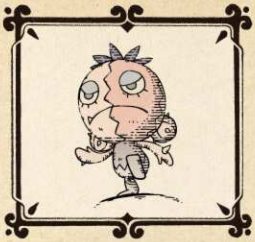
Le roi-rongeur qui tint tête aux félins.

Il n'y a point de rivalité dans la nature qui soit aussi forte que celle entre les chats et les souris. La taille et la force supérieure des chats leur confèrent un avantage certain, mais il fut un roi-rongeur dont l'agilité et la roublardise causèrent d'indicibles tourments à ses félins adversaires. Sa ruse favorite, maintenant connue sous le nom de « pêche aux chats », consistait à attirer un chat en balançant la queue hors d'un trou de souris, avant de promptement la retirer pour amener la pauvre victime à foncer dans le mur la tête première, incapable de se glisser dans la minuscule ouverture.

Inconflore

Il est difficile d'observer ces créatures timides, qui préfèrent mener une vie d'ermite sur le littoral. Elles sont célèbres pour la confusion qu'elles causent chez leurs ennemis.

- ● Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Sonne-matines
  Gâteau aux carottes
- ⊙ Trente-six étoiles, Vent piquant, Harmattan et autres



Flormol

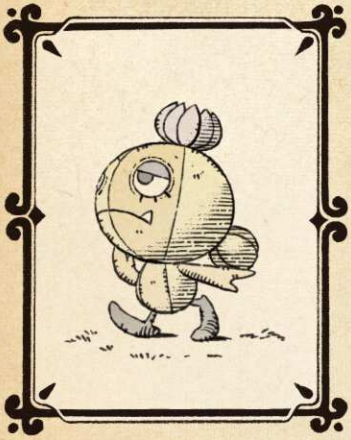
De cruelles créatures qui attaquent quiconque ose s'en approcher. Les feuilles sur leur tête sont courtes mais coupantes comme des rasoirs, et libèrent une puissante toxine.

- ● Eau ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette d'étoile
  Sundae santé
- ⊙ Venin mortel, Nuage noir, Morsure fantôme et autres

Florban

Ces créatures colorées sont la plupart du temps joviales, mais elles n'hésitent jamais à sortir leurs griffes acérées lorsqu'elles sont en colère.

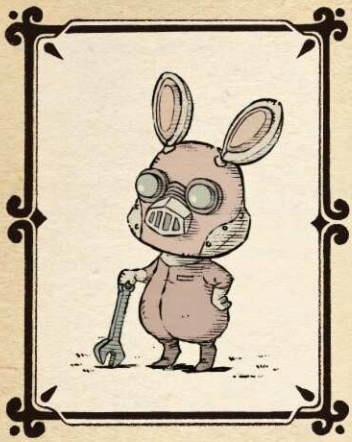
- ● Eau ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Tranchefin, Souffle pétrifiant, Fumigène et autres



Somniflore

On raconte que ces créatures voient le jour dans le cœur de plantes imbibées de soleil. Elles possèdent le pouvoir d'endormir leurs ennemis.

- ● Inclination : Eau ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil double
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Martel de tête
  Tarte sucrée
- ⊙ Talents : Somnibulles, Nuage de sable, Boule de plasma



Jano

On dit de ces créatures qu'elles sont issues de la clé à molette d'un plombier. Elles sont réputées lancer leurs outils à quiconque les contrarie.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Carenbas
- ◆ Butin : Plante curative, Café glacé
- ⊙ Talents : Rayon de lumière, Venin mortel, Éclair étourdissant et autres

Mécajano

Ces créatures affectionnent particulièrement leur clé à molette. On raconte qu'elles ne s'en séparent jamais, même à l'heure du coucher.

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Les plaines de Laietonie
- ◆ Perlette de soleil, Barbe de gnome
- ⊙ Coup de bélier, Pyroboule, Émanation toxique et autres

Janomarto

Les janomartos ont toujours le marteau à la main, prêts à en user sur tout ce qui, selon eux, « dépasse ».

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Fruit de vue, Gemme Nuage noir
- ⊙ Nuage noir, Lucidité, Stalagmites et autres

Janopathe

Leur aspect peut sans contredit effrayer les plus hardis, mais en vérité ces créatures se sentent bien seules, et peuvent passer des journées entières à chercher un ami.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Diamant de fer, Brumis immacula
- ⊙ Tranchefin, Aqualame, Agilitateur et autres

Pygmi

Armées d'une lance et d'un bouclier, ces créatures s'en prennent à quiconque ose s'aventurer dans leur forêt natale. Il est conseillé d'éviter leur lance qui, si courte soit-elle, transperce le fer le plus robuste.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Le bois Bolet
- ◆ Butin : Tarte, Sandwich
- ⊙ Talents : Coup de bélier, Nuage de sable, Rayon de lumière et autres

Pygmaquis

Les pygmaquis se targuent de leur connaissance approfondie de la forêt, mais sont complètement désorientés s'ils s'en éloignent ne serait-ce que d'un pas.

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Mamagascar
- ◆ Perlette de planète, Tibia robuste
- ⊙ Fumigène, Sabotage, Piqûre pétrifiante et autres

Pygméandre

Ces créatures loufoques aiment attirer les voyageurs au plus profond de la forêt. Il est dit qu'elles donneraient leur vie pour protéger la feuille qui orne leur tête.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Les Vallons ondoyants
- ◆ Plante curative, Cheeseburger
- ⊙ Charge, Vent piquant, Ventilateur et autres

Pygmarin

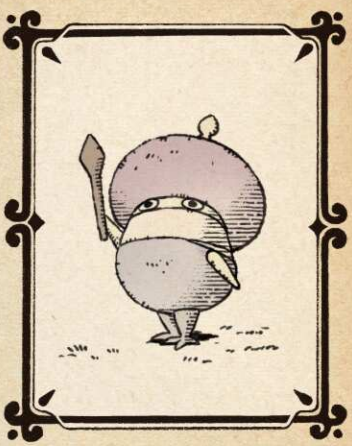
Bien que ces créatures adorent la pêche, on raconte que le poisson qu'elles transportent leur tient uniquement lieu de compagnon.

- ● Eau ✓ Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Les îles près d'Automnia
- ◆ Pinceau du bavard, Bille de jade
- ⊙ Bain à bulles, Souffle soporifique, Rayon divin et autres

Minima

Turbandit

Ces curieuses créatures, que l'on croit issues des baguettes de magiciens ayant péri dans le désert, lancent des boules de feu à leurs ennemis sans crier gare.

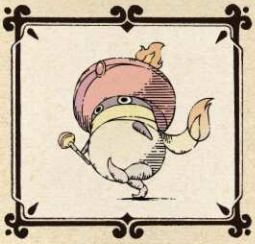


- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Lait crémeux, Sandwich
- ⊙ Talents : Pyroboule, Debout là-dedans, Choc électrique

Turbrûle

On trouve généralement ces créatures sur les plateaux venteux éloignés de toute habitation humaine. L'écharpe qu'elles arborent sert à couvrir leur visage et à dissimuler leurs pensées.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ La Chaussée des génies
- ◆ Café glacé, Fleur fatale
- ⊙ Souffle enflammé, Boule de plasma, Vent piquant et autres



Turbandana

La grâce avec laquelle ces habitants de la côte aux Naufrages font danser les flammes est un spectacle réellement inoubliable.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Perlette de planète, Sundae aux morilles
- ⊙ Mur de feu, Ventilateur, Hocus Focus et autres

Turbanquise

Parcourant habituellement les couloirs des cavernes glacées, ces créatures contrôlent le temps avec une aisance surprenante. Bien des voyageurs ont connu une fin enneigée entre leurs mains.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Grotte scintillante
- ◆ Cloche grave, Cristal stellaire
- ⊙ Tempête de neige, Barrière de l'âme, Mur d'eau et autres

Flemmeur

Des créatures foncièrement paresseuses dont les rares accès d'énergie ne durent que quelques instants.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Cri de guerre, Debout là-dedans, Trente-six étoiles

Flemmeur sauvage

Ces créatures prennent plaisir à assommer des inconnus avec leur gourdin. Cette fâcheuse habitude ne les empêche pas d'être fortement contrariés par quiconque leur refuse son amitié.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Bowling, Choc électrique, Fulgur et autres

Flemmeur ailé

Au fil de leurs expériences, les flemmeurs ailés ont atteint une certaine forme d'illumination qui leur permet de puiser en eux une force surhumaine lorsque le besoin s'en fait sentir.

- ● Lumière ✓ Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Heure de gloire, Vent piquant, Ventilateur et autres

Maléflemmeur

Ces créatures maléfiques sont versées dans les arts les plus obscurs. Nul magicien averti n'accorderait sa confiance à un maléflemmeur, qui ne connaît que fourberie et dissimulation.

- ● Obscurité ✓ Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Explosion sombre, Esprit malin, Illumination et autres

Minima

Bouteflam

Le Kraa fourmille de ces créatures turbulentes, qui sont inexplicablement attachées aux pierres incandescentes qu'elles emportent partout avec elles.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Le Kraa
- ◆ Pain blanc
  Perlette d'étoile
- ⊙ Souffle enflammé, Lucidité, Mur de feu et autres

Rougeflam

Ces créatures agressives affichent en permanence un rictus narquois, et le feu qui brûle sur leur tête gagne en puissance lorsqu'elles sont furieuses.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Près du marais aux Miasmes
- ◆ Cheeseburger
  Bille de jade
- ⊙ Colonne infernale, Chute de pierres, Hocus Focus et autres

Pyroflam

Les masques en fer que portent les pyroflams leur permettent de supporter les feux les plus ardents tout en protégeant leur visage des regards indiscrets.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Calorayon, Charge, Heure de gloire et autres

Flamilier

De petites créatures espiègles qui arpentent le pied du Kraa. Il n'est rien qu'elles apprécient plus que de jouer avec le feu, au grand dam de leur voisinage.

- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Près du Kraa
- ◆ Butin : Eau bénite
  Pierre d'ambre
- ⊙ Talents : Pyroboule, Lancer de caillou, Toupie terrible

Clébarbe

Ces créatures étonnamment vaniteuses sont souvent aperçues en train de peigner leur barbe avec le panneton de leur fidèle clef.

- ● Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Lune
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Martel de tête
  Rosée des lutins
- ⊙ Affaiblissement, Voile des ténèbres, Mur de feu

Cinclé

On raconte qu'aucune clef n'a de secrets pour ces créatures expertes, qui semblent passer leurs journées à dénicher d'autres clefs à ajouter à leur collection.

- ● Tempête ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Bain à bulles, Réanimation, Grêle et autres

Porte-clefs

La rumeur veut que bon nombre de ces créatures cachent d'immenses fortunes, bien que la plupart d'entre elles n'ont plus souvenir de la clef à utiliser pour y accéder.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lame enflammée, Éclair étourdissant, Tornade et autres

Cléatif

Des créatures issues de la clef d'une maison emplie de précieux souvenirs. On raconte que l'apparition d'un cléatif en sa demeure est signe de bonne fortune.

- ● Inclination : Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Sandwich
  Barbe de gnome
- ⊙ Talents : Aiguisage, Nuage noir, Esprit malin

Minima

Crache-caillou

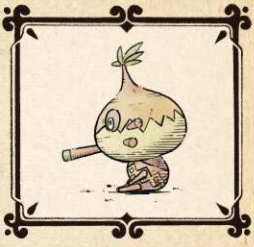
Tout contact visuel avec ces créatures agressives se solde habituellement par un jet de pierre à la tête, pour peu qu'elles n'avalent pas le projectile de travers.

- Feu ✓ Eau ✗
- Soleil
- Inconnu
- Plante curative
  Gemme Mur de feu
- Nuage de sable, Roule-boule, Mur de feu et autres

Crhacheur

Ces créatures collectionnent les lames de toutes sortes pendant leur temps libre, et sont couramment observées en train de polir ou d'affûter leurs trésors.

- Feu ✓
- Soleil
- Les îles près d'Automnia
- Fruit de vue
  Diamant de fer
- Bain à bulles, Agilitateur, Jet d'eau et autres



Crachorné

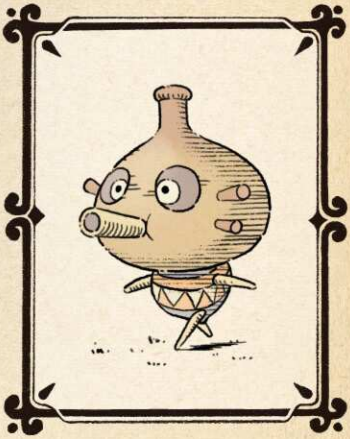
Ces chasseurs manient la sarbacane comme aucune autre créature de ce monde, et sont célèbres pour leurs flèches trempées dans un sérum paralysant de leur invention.

- Feu ✓ Eau ✗
- Soleil
- La Table des géants
- Carotte croquante
  Rosée des fées
- Émanation toxique, Court-circuit, Fumigène et autres

Crachou

Ces créatures acariâtres transportent toujours une poignée de graines destinées à être crachées au visage des importuns.

- Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- Signe habituel : Soleil
- Habitat : Boisobscur
- Butin : Gâteau
  Sandwich
- Talents : Graine explosive, Trente-six étoiles, Souffle enflammé et autres



Automata

Des créatures conscientes issues du génie des humains.

L'ingéniosité humaine a de tous temps poussé les civilisations vers le progrès, depuis le tout premier outil jusqu'aux machines complexes d'aujourd'hui. Le fait que certaines d'entre elles aient acquis une conscience n'est toutefois pas à attribuer à l'homme, mais à la vie même, qui réside en toutes choses.

Malgré leur nature mécanique, les Automata doivent aussi se nourrir. On raconte d'ailleurs qu'ils ont un faible pour les friandises tendres telles que les flans.

Bêtes légendaires

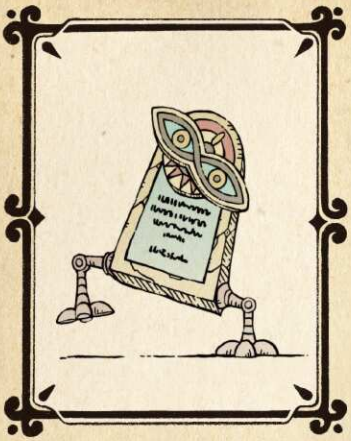
6

La statue animée

Un gardien aux bras innombrables.

Cette immense statue de pierre se retrouve au temple du Jugement, une construction ancienne sise au nord du Sahblara. Elle a toutes les apparences d'un monument ordinaire, mais une rumeur tenace veut qu'elle se déplace durant la nuit. En effet, nombre d'apprentis magiciens affirment l'avoir vue dans le noir, les yeux emplis de flammes, à agiter ses quatre bras sans le moindre bruit.

Automata



Monolithe

Arpentant d'ordinaire les environs des temples abandonnés, les monolithes sont d'anciennes tablettes de pierre auxquelles on donna vie. Leur corps extrêmement solide dévie la plupart des coups avec aisance.

- ● Inclination : Attaques physiques ✓
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Près de Port-Maillot
- ◆ Butin : Lait crémeux, Obsidienne
- ⊙ Talents : Fortifiant, Souffle pétrifiant, Esprit malin et autres

Mégalithe

Ces créatures joviales débordent de curiosité, aussi n'ont-elles de cesse de harceler quiconque visite les ruines où elles résident.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Étoile
- ■ Le palais des Larmes
- ◆ Perlette d'étoile, Jonc du dragon
- ⊙ Youhou, Bombe à eau, Étreinte maléfique et autres

Paléolithe

Les paléolithes peuvent générer un courant éléctrique en faisant tournoyer leur visage à grande vitesse. Ce mouvement circulaire comporte aussi l'avantage de désorienter leurs ennemis.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Fulgur, Éclair étourdissant, Réanimation et autres

Néolithe

Une fois sur le champ de bataille, ces créatures d'ordinaire passives et inertes carbonisent leurs ennemis en crachant des flammes brûlantes.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Colonne infernale, Affaiblissement, Sangsue et autres

Maroudeur

Ces créatures dentées s'insèrent dans les machines endommagées pour les ramener à la vie. On raconte aussi qu'elles drainent l'esprit de leurs ennemis.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Soleil double
- ■ Habitat : Mamagascar
- ◆ Butin : Sandwich, Pignon
- ⊙ Talents : Nuage de sable, Affaiblissement

Ardenté

Ces créatures sèment le chaos en s'insérant dans le mécanisme de machines toutes neuves, suite à quoi ces dernières prennent souvent feu.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Martel de tête, Cristal lunaire
- ⊙ Pyroboule, Hocus Focus, Mur de feu et autres

Électroue

Ces créatures donneraient tout pour faire partie d'un mécanisme, mais l'intensité du courant qu'elles génèrent est telle qu'aucun ingénieur n'ose s'en approcher.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Trait de foudre, Agilitateur, Court-circuit et autres

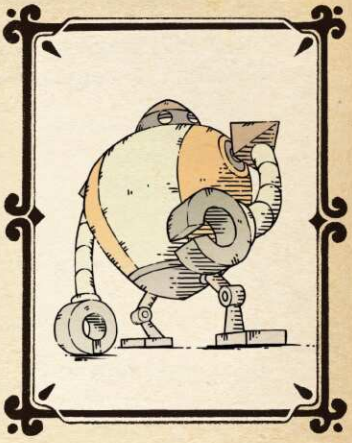
Roufroidisseur

Ces créatures très utiles ont appris à refroidir les machines en surchauffe en leur lançant des boules de neige.

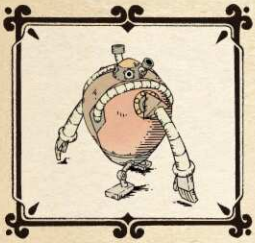
- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ Polaria
- ◆ Sonne-matines, Bouchées de chocolat
- ⊙ Fortifiant, Tempête de neige, Barrière de l'âme et autres

Cliqueminator

Entièrement faites de métal, ces créatures à la démarche bruyante ne passent jamais inaperçues, et sont immanquablement repérées par leurs ennemis.



- ● Inclination : Attaques physiques ✓ Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile double
- ■ Habitat : Les plaines de Laietonie
- ◆ Butin : Martel de tête
  Vis perforante
- ⊙ Talents : Youhou, Jet de pierre



Clangminator

Le vacarme métallique persistant des clangminators amène généralement leurs ennemis à garder leurs distances.

- ● Attaques physiques ✓
  Tempête ✕
- ▲ Étoile
- ■ La mine des Terrés
- ◆ Vis perforante
  Acier brut
- ⊙ Court-circuit, Bowling, Harmattan et autres

Fulminator

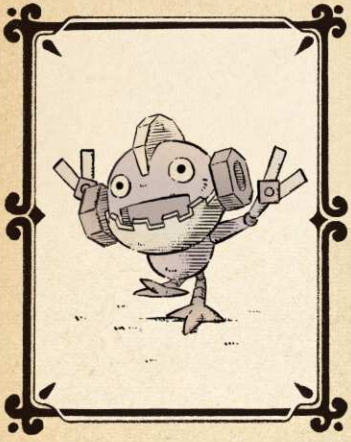
Des créatures à vapeur extrêmement puissantes. Une fois lancées, il est presque impossible de les arrêter.

- ● Attaques physiques ✓
  Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Raisin acide
  Cristal solaire
- ⊙ Charge, Chute de pierres, Aiguisage et autres

Laserminator

Ces créatures nerveuses qui crépitent d'énergie électrique projettent une pluie d'étincelles lorsqu'on les prend par surprise.

- ● Attaques physiques ✓
  Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Fulgur, Barrière de l'âme, Fortifiant et autres



Mécaniclang

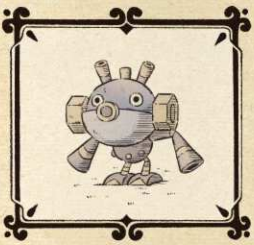
On raconte que ces créatures métalliques sont issues de jouets mécaniques mis au rebut. Elles adorent déambuler toute la nuit durant, à l'insu des magiciens endormis.

- ● Inclination : Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Les plaines de Laietonie
- ◆ Butin : Sandwich, Pignon
- ⊙ Talents : Choc électrique, Trente-six étoiles, Boule de plasma

Mécaniclang v2

Ces créatures bénéficient d'une panoplie d'améliorations, notamment de puissants membres électriques.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Pignon, Vis perforante
- ⊙ Court-circuit, Lucidité, Fulgur et autres



Mécaniclang v3.1

Ces créatures accumulent un puissant courant électrique qu'elles peuvent libérer dès qu'elles sentent poindre le danger.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Polaria
- ◆ Cloche grave, Flan givré
- ⊙ Bombe à eau, Rayon aquatique, Geyser et autres

Mécaniclang X

Le châssis de métal de ces créatures cache un cœur empli de courage. Des foreuses leur tiennent lieu de mains, et elles ne rechignent jamais à s'en servir en combat.

- ● Tempête ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Rayon laser, Agilitateur, Lame enflammée et autres

Automata

Mécapapa

Ces créatures sont très fières de l'armure métallique qui les protège des attaques, mais sont facilement humiliées lorsqu'elles rouillent subitement au contact de l'eau.

- ● Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Fulgur, Trente-six étoiles, Chute de pierres et autres

Pragmapapa

La pipe caractéristique que ces créatures mécaniques tiennent entre les dents est en fait un tuyau d'échappement par lequel passent les gaz produits par leur système interne.

- ● Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Fumigène, Harmattan, Flash ultime et autres

Psychopapa

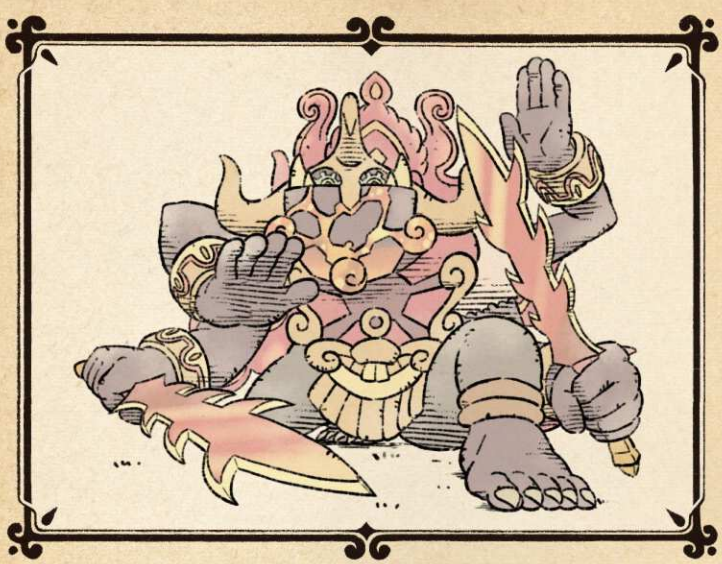
Le penchant des psychopapas pour les facéties est encore plus fort que leur penchant pour la nourriture. Rien ne les amuse autant que l'expression troublée d'un être humain.

- ● Feu ✓ Tempête ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguisage, Rayon laser, Sabotage et autres

Gyropapa

Les gyropapas ne peuvent pas s'empêcher de cajoler leur entourage. Il semble que ces créatures esseulées ont constamment besoin d'affection.

- ● Inclination : Tempête ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Youhou, Éclair étourdissant, Boule de plasma



Bashura

L'ultime défi que doit relever tout jeune aspirant au titre de « sage ». Bien qu'il semble fait de pierre, Bashura s'anime lorsqu'on l'approche, et ne fait montre d'aucune pitié lorsqu'il abat ses quatre puissants bras sur l'ennemi.

- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Signe : Inconnu
- ■ Habitat : Le temple du Jugement
- ◆ Butin : Essence du Temple
- ⊙ Attaque caractéristique : Ses deux épées fendent l'air sans relâche, en infligeant d'énormes dégâts aux ennemis à proximité.

Flora

Des créatures nées au cœur de plantes verdoyantes.

Les Flora naissent dans les herbages, les arbres ou les fruits ; en d'autres mots dans tous les végétaux. On les retrouve donc d'ordinaire dans les forêts et les zones où la végétation est luxuriante. Les Flora préfèrent les friandises faciles à avaler, telles que les flans.

Bêtes légendaires

7

Le Gardien du Kraa

Un géant plus haut qu'une montagne.

La légende raconte qu'un titanesque monstre cracheur de feu arpente le sommet du Kraa. L'inhospitalité de son habitat complique beaucoup la collecte d'informations à son sujet ; en effet, l'ascension du Kraa comporte moult périls et ne s'adresse pas aux couards.

Douboisier

Ces créatures dégagent un effluve apaisant pendant la floraison, et leur compagnie est toujours appréciée. On n'a jamais vu un seul douboisier perdre son sang-froid.

- ● Tempête ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lueur apaisante, Spores vénéneuses, Chute de pierres et autres

Flamboisier

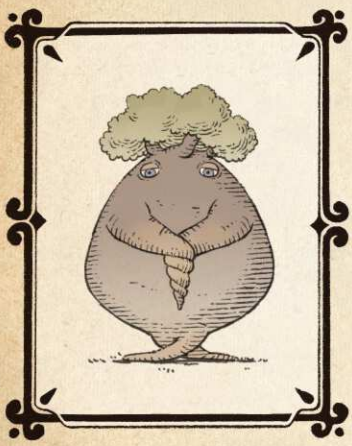
La lueur que les feuilles rouges du flamboisier émettent au crépuscule instille un sentiment de bien-être dans le cœur de ceux qui les regardent.

- ● Tempête ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Charge, Pluie curative, Stalagmites et autres

Furboisier

La puissance d'une forêt sauvage et primitive compose l'essence de ces créatures, qui s'opposent fondamentalement à toute forme de civilisation.

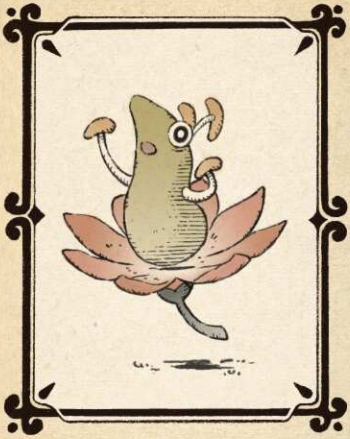
- ● Tempête ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Harmattan, Casse-tympan, Youhou et autres



Verboisier

Malgré leur taille plus qu'imposante, ces créatures sont étonnamment douces, ce qui les rend très appréciées des amoureux de la nature.

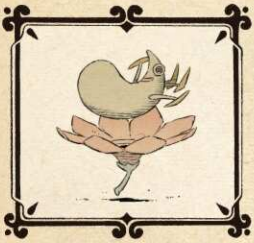
- ● Inclination : Tempête ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : La mine des Terrés
- ◆ Butin : Burger au poisson, Cristal stellaire
- ⊙ Talents : Jet de pierre, Larme curative



Entropistil

De mignonnes petites créatures, à la personnalité avenante. Malgré leur frêle constitution, elles n'hésitent jamais à venir en aide à un ami dans le besoin.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Carenbas
- ◆ Butin : Pain blanc, Plumes de phénix
- ⊙ Talents : Larme curative, Debout là-dedans, Lucidité



Thérapistil

Les fleurs qui accueillent ces créatures absorbent l'énergie vitale du monde qui les entoure, ce qui, croit-on, est la source du pouvoir de guérison des thérapistils.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Les plaines de Laietonie
- ◆ Lait crémeux, Orangelle des plaines
- ⊙ Barrière de l'âme, Éclair étourdissant, Lueur apaisante et autres

Utopistil

Ces créatures doivent leur apparence à la pureté de l'eau qu'elles boivent. On raconte que ceux qui posent leur regard sur elles sont momentanément transportés vers le royaume des esprits.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Polaria
- ◆ Pinceau du bavard, Gemme Larme curative
- ⊙ Réanimation, Fortifiant, Mur d'eau et autres

Hippistil

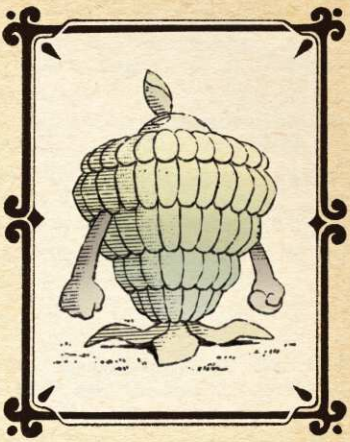
Les pétales rouge vif qui enveloppent ces créatures captivent tous ceux qui y posent leur regard. Ils démontrent aussi le caractère passionné des hippistils.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Pluie curative, Nouvelle vie, Lueur aveuglante et autres

Versinette

Les voyageurs affamés confondent souvent ces créatures du désert avec le fruit dont ils rappellent la forme. Avisez-vous de ne pas commettre cet impair, ce sont des ennemis puissants et des encas peu coopératifs.

- ● Inclination : Feu ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Babane, Glace salée
- ⊙ Talents : Stalagmites, Affaiblissement, Nuage de sable



Planplantain

On retrouve généralement ces créatures indolentes en train de se prélasser au soleil. La moindre contrariété les rend très agressives, il est donc conseillé de garder ses distances.

- ● Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Babane, Flan crémeux
- ⊙ Charge, Lancer de caillou, Bain à bulles et autres

Bananiais

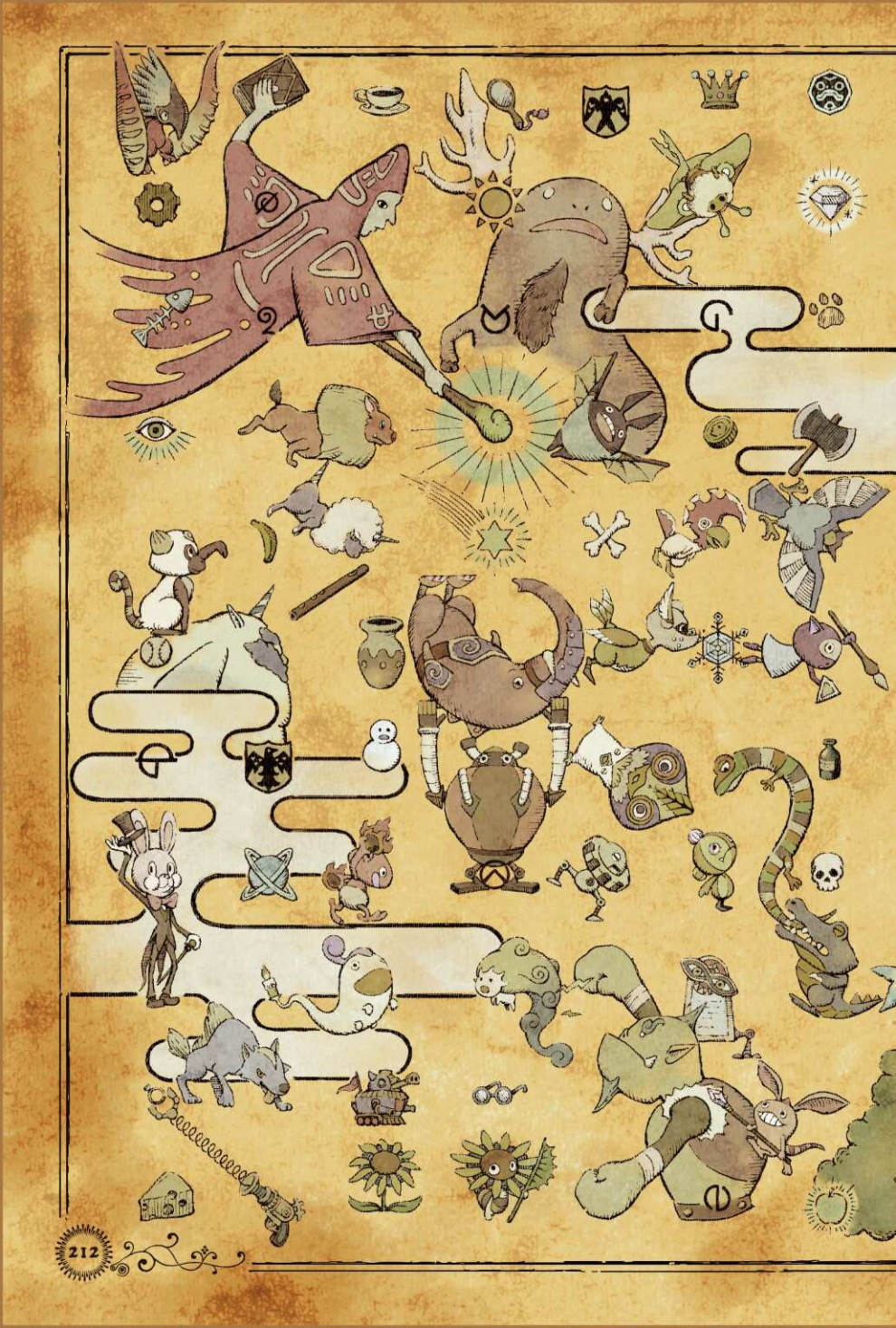
Ces créatures se meuvent avec une grâce et une aisance étonnantes. Il est important de noter que les bananiais ne supportent absolument pas qu'on les touche.

- ● Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ La Chaussée des génies
- ◆ Perlette de lune, Flan aux babanes
- ⊙ Larme curative, Aiguisage, Raclée et autres

Nababe

Ces puissantes créatures au grand cœur font d'excellents alliés en ce qu'elles ne rechignent jamais à affronter des ennemis nettement supérieurs.

- ● Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Chute de pierres, Note narquoise, Pyroclaste et autres



« Les Guerres runiques »

Bolethargique

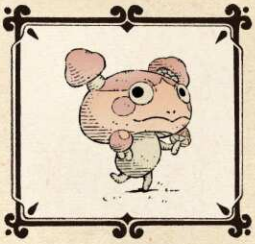
Nées dans la terre fertile au pied des arbres fruitiers, ces créatures ont toujours sommeil et semblent bien peu adaptées à la vie hors de terre.

- Inclination : Tempête ✓
- Signe habituel : Lune
- Habitat : Le bois Bolet
- Butin : Sundaes
  Phosphorelle
- Talents : Affaiblissement, Spores vénéneuses, Éclair étourdissant

Blanbolet

La pâleur du teint de ces créatures s'explique par leur profonde aversion pour le soleil. Ils ne sortent de terre que pour entreprendre des voyages d'exploration, qui se terminent la plupart du temps assez mal.

- Tempête ✓
- Lune
- La mine des Terrés
- Raisin blanc
  Phosphorelle
- Pluie curative, Flash ultime, Second souffle et autres



Bolexcité

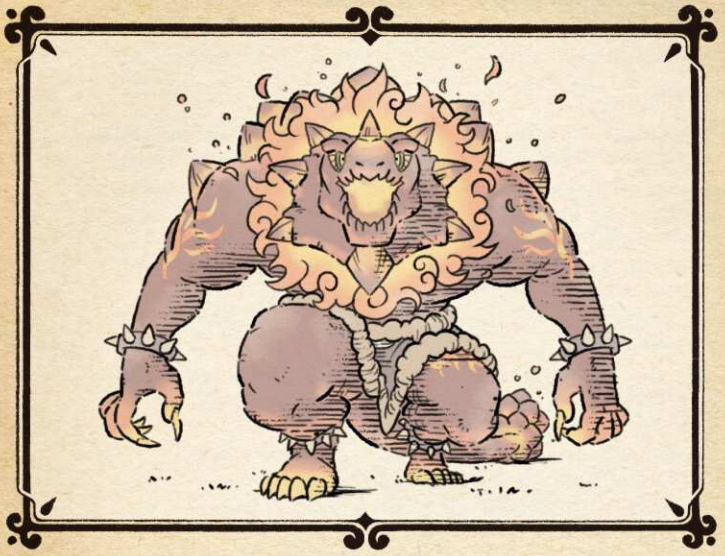
Des créatures dont l'enthousiasme a amené plus d'un magicien à s'interroger sur leur équilibre mental. Elles projettent une pluie de spores dans les airs lorsqu'elles sont surexcitées.

- Tempête ✓
- Lune
- Le sentier du Cabri
- Fruit de vue
  Panacée
- Heure de gloire, Mur de feu, Malédiction et autres

Bolet de nuit

Ces créatures ne peuvent dormir qu'en projetant des nuages de spores dans les airs. Ironie du sort, ces spores ont aussi un effet soporifique sur les autres créatures.

- Tempête ✓
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Fumigène, Bourrasque, Chagrin d'amour et autres



Ignicératops

Une brute au tempérament ardent, réputée être le gardien du volcan que l'on nomme le Kraa. La seule vue de son corps colossal léché par les flammes suffit à faire fuir les ennemis. Son rugissement plus effroyable encore fissure le sol et libère le magma bouillonnant sous la surface.

- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Signe : Inconnu
- ■ Habitat : Le Kraa
- ◆ Butin : Essence de la Flamme

⊙ Attaque caractéristique : La bête crée une faille dans la terre, d'où s'élève un pilier de feu qui enflamme les ennemis à proximité.

Vermes

Ces petites créatures cachent une force surprenante.

Les cœurs de certains des organismes les plus humbles qui peuplent notre monde ont engendré diverses créatures, dont on peine à trouver la ressemblance avec leurs progéniteurs rampants. Malgré leur aspect chétif, les Vermes peuvent infliger des dégâts considérables grâce aux crocs, aux griffes ou aux dards dont ils sont dotés. On rapporte qu'ils affectionnent les friandises à l'allure aussi spectaculaire que leur goût, tels les sundaes.

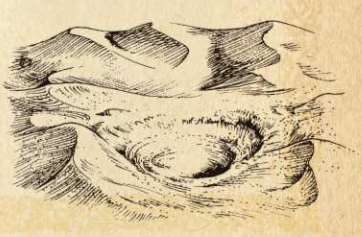
Bêtes légendaires

8

Le grand serpent du désert

Nul ne peut s'échapper de cette étendue de sables mouvants...

Tout magicien qui entreprend de traverser le Sahblara connaît les rumeurs concernant la présence d'un tourbillon infernal de sables mouvants quelque part dans le désert, d'une puissance telle qu'un homme peut se trouver aspiré vers les profondeurs en quelques secondes. Il ne reste de ceux qu'il engloutit qu'une trace presque imperceptible, semblable à celle d'un serpent, et que les gens du pays appellent le « grand serpent du désert ».



Guêpiquante

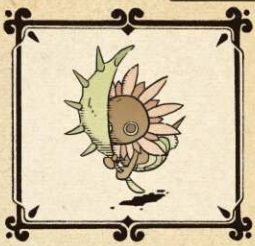
Quoique d'ordinaire assez oisives, les guêpiquantes ne reculent devant rien lorsque vient le temps de protéger leur territoire, et sont capables de voleter à vive allure.

- ● Tempête ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile double
- ■ La Chaussée des génies
- ◆ Plante curative
  Glace salée
- ⊙ Agilitateur, Vent piquant, Rayon de lumière et autres

Guêpéiste

Les guêpéistes sont passées maîtres dans l'art de manier la feuille qui leur sert d'épée, qu'elles abattent sur leurs ennemis avec une vitesse et une précision inouïes.

- ● Tempête ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Miel parfumé
  Gâteau aux carottes
- ⊙ Tranchefin, Piqûre pétrifiante, Hachoir terrifiant et autres



Guêpineuse

On voit souvent ces créatures timides se retirer dans la prière. Les sages ont longtemps débattu sur l'objet de leurs suppliques, mais il est généralement admis qu'elles visent à obtenir de la protection.

- ● Tempête ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Rayon divin, Paix intérieure, Second souffle et autres

Guêpétale

Ces créatures s'affairent tout le jour à transporter du nectar. Leurs feuilles vénéneuses leur servent à protéger la précieuse cargaison des éventuels brigands.

- ● Inclination : Tempête ✓ Feu ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Le bois Bolet
- ◆ Butin : Miel parfumé
  Pousses coup-de-pouce
- ⊙ Talents : Venin mortel, Coup de bélier

Vermes

Camouflap

Ces créatures se tapissent généralement dans les buissons et attendent qu'une proie passe près d'eux pour la coincer entre leurs énormes mains.

- ● Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Les plaines de Laietonie
- ◆ Plante curative
  Réminitescence
- ⊙ Roule-boule, Venin mortel, Harmattan et autres

Carniflap

Ces créatures cruelles s'en prennent à ceux qui sont désorientés par l'obscurité. Leurs dents acérées sont aussi coupantes que leurs griffes.

- ● Feu ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Pinceau du bavard
  Jarret de tarte
- ⊙ Morsure fantôme, Calorayon, Debout là-dedans et autres

Terriflap

Ces bêtes vicieuses prennent un malin plaisir à regarder leurs victimes tenter de se libérer de leur puissante emprise.

- ● Feu ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Perlette de soleil
  Raisin acide
- ⊙ Sabotage, Lueur apaisante, Feu d'artiforce et autres

Tracflap

Ces créatures, que l'on trouve d'ordinaire inertes au pied des arbres, s'éveillent instantanément à l'approche d'une proie et la pourchassent sans relâche.

- ● Inclination : Feu ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Boisobscur
- ◆ Butin : Sundae
  Pousses coup-de-pouce
- ⊙ Talents : Fortifiant, Éclair étourdissant, Vent piquant

Miasmandre

Ces créatures disgracieuses se terrent dans les profondeurs gluantes du marais aux Miasmes en attendant le moment opportun pour bondir au visage des voyageurs sans méfiance.

- ● Aucune
- ▲ Lune
- ■ Près du marais aux Miasmes
- ◆ Perlette de lune
  Cristal lunaire
- ⊙ Souffle enflammé, Roule-boule et autres

Pyramandre

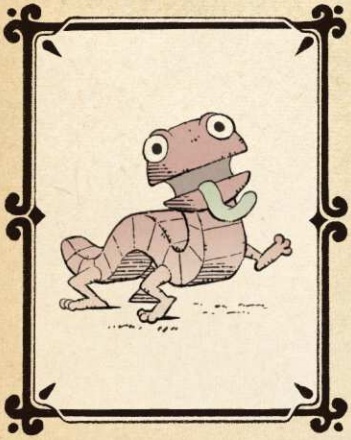
Des créatures à la tête rouge coiffée de cornes piquantes, et dont le corps est protégé par une robuste carapace. On dit que les flammes qu'elles soufflent ont causé plus d'une conflagration.

- ● Feu ✓ Eau ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Haleine enflammée, Morsure fantôme, Raclée et autres

Pétramandre

Reconnaissables à leur corps vert surmonté d'une touffe de poils colorés, les pétramandres sont des créatures revêches qui n'hésitent pas à transformer en pierre quiconque les importune.

- ● Feu ✓ Tempête ✓ Eau ✓
  Attaques physiques ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Harmattan, Tornade, Souffle pétrifiant et autres



Aquamandre

Les aquamandres ont beau tenter de passer inaperçues dans les terres humides où elles habitent, leurs couleurs vives les rendent immédiatement repérables à travers les buissons.

- ● Inclination : Tempête ✕ Attaques physiques ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Le palais des Larmes
- ◆ Butin : Caramels
  Cristal solaire
- ⊙ Talents : Émanation toxique, Sabotage, Pyroboule

Ouroboros

Plus d'un badaud s'est trouvé abasourdi par les bandes spectaculaires qui ornent le corps de cette créature serpentiforme. Plus étonnant encore, la décoration de leurs nids suit le même motif.

- ● Inclination : Eau ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Les Vallons ondoyants
- ◆ Butin : Œuf frais, Café glacé
- ⊙ Talents : Agilitateur, Nuage de sable, Toupie terrible

Chloroboros

Bien que leur morsure soit extrêmement vénéneuse, ces créatures ne peuvent s'empêcher de se mordiller la queue.

- ● Eau ✕
- ▲ Étoile
- ■ Le palais des Larmes
- ◆ Cloche grave, Cristal stellaire
- ⊙ Émanation toxique, Boule de plasma, Trente-six étoiles et autres

Obscuroboros

On prend souvent les figures de pierre que l'on retrouve près des nids des obscuroboros pour des statues, mais il s'agit en fait des restes de magiciens un peu trop indiscrets.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✕
- ▲ Soleil
- ■ Le palais des Larmes
- ◆ Plante curative, Fleur fatale
- ⊙ Souffle pétrifiant, Fureur démoniaque, Voile des ténèbres

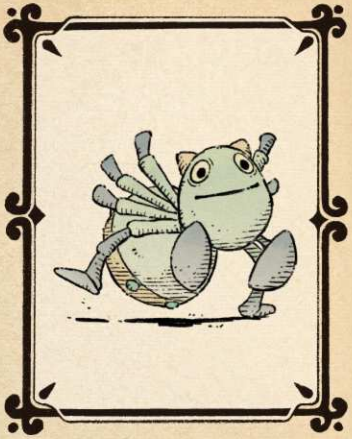
Fluoroboros

Ces splendides créatures peuvent souvent être observées en train de soigner leurs plaies sous les rayons du soleil.

- ● Lumière ✓ Obscurité ✕
- ▲ Lune
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Plante curative, Cristal lunaire
- ⊙ Lueur apaisante, Réanimation, Lueur aveuglante et autres

Aractimide

Ces créatures timorées parviennent rarement à dissimuler leur couardise. On leur connaît toutefois une grande ténacité dans les moments décisifs.



- Inclination : Feu ✕
- Signe habituel : Lune
- Habitat : Le bois Bolet
- Butin : Laitue craquante, Café glacé
- Talents : Roule-boule, Nuage de sable, Lancer de caillou

Aractyran

Des créatures suffisantes qui n'ont de cesse d'intimider leur entourage. Fort heureusement, leur haute estime d'elles-mêmes n'a d'égale que leur témérité, ce qui les dessert plus souvent qu'à leur tour.

- Feu ✕
- Lune
- Inconnu
- Sonne-matines, Pipe à bulles
- Malédiction, Lucidité, Bain à bulles et autres

Méditarentule

Pourvues d'une volonté de fer, ces créatures taciturnes repoussent hardiment quiconque ose s'en prendre à elles.

- Aucune
- Lune
- Les îles près d'Automnia
- Perlette de lune, Brumis immacula
- Note narquoise, Stalagmites, Enchaînement et autres

Mygalomane

Opiniâtres et dominantes, les mygalomanes font fi des regards réprobateurs. Leur seul objectif est d'attirer l'attention, aussi calculent-elles chacun de leurs gestes lors d'un combat.

- Aucune
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Pluie curative, Flash ultime, Nouvelle vie et autres

Nymphae

Ces petites créatures ont pour toute ambition une existence paisible en harmonie avec la nature.

Les Nymphae sont des créatures extrêmement fugaces, si bien que la plupart des profanes ne croient pas à leur existence. Toutefois, un coup d'œil attentif permet de les apercevoir dans les endroits les plus inattendus. Si vous avez un jour la chance d'en croiser une, n'oubliez pas de lui offrir du gâteau.

Bêtes légendaires

9

Le chien disparu

Une légende des terres glacées du nord.

Les habitants d'Inuktituk racontent l'histoire d'un jeune garçon du village qui disparut alors qu'il tentait de retrouver son chien adoré. Le garçonnet s'enfonça profondément dans une grotte glacée et s'égara. Selon la légende, il arpente toujours les profondeurs, à la recherche éternelle de son animal perdu.

Naïade lagunaire

Ces minuscules créatures tirent leur pouvoir de guérison des pierres magiques qu'elles transportent. On raconte que ces dernières disparaissent après la mort de leur propriétaire.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Îles – Sud d'Aestiva
- ◆ Butin : Plante curative, Eau de source
- ⊙ Talents : Larme curative, Trente-six étoiles, Affaiblissement

Naïade marine

Les naïades marines élisent domicile dans les cavernes côtières, où elles sont souvent aperçues en train de purifier leur corps à l'aide de pierres magiques.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Burger au poisson, Plume d'Éole
- ⊙ Debout là-dedans, Spores vénéneuses, Pluie curative et autres

Naïade furtive

On raconte que ces créatures proviennent d'une île paradisiaque foisonnant de fruits et de baies juteuses, ce qui explique pourquoi elles s'aventurent rarement dans le monde des hommes.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Martel de tête, Cappuccino
- ⊙ Lumière de la vie, Mur d'eau, Paix intérieure et autres

Naïade majeure

Ces créatures au corps minuscule entouré d'un halo divin transportent des pierres magiques ayant le pouvoir de guérir les blessures les plus graves.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Réanimation, Berceuse offensive, Lueur aveuglante et autres

Nymphae

Canunage

Ces créatures facétieuses n'apprécient rien tant que de donner de légers chocs électriques aux pêcheurs qu'elles rencontrent.

- Tempête ✓
- Étoile
- Îles – Nord-ouest d'Aestiva
- Plante curative
  Plume d'Éole
- Illumination, Boule de plasma, Réanimation et autres

Nunageoire

Les nunageoires adorent la baignade, et se déplacent dans l'eau avec une grâce et une vitesse inégalées dans le monde marin.

- Tempête ✓
- Étoile
- Mer - Nord de Polaria
- Martel de tête
  Chocolat au lait
- Trait de foudre, Jet d'eau, Souffle polaire et autres

Nunageux

On raconte que ces créatures provoquent des tempêtes partout sur leur passage. Une théorie plus plausible est qu'elles préfèrent simplement sortir par temps orageux.

- Tempête ✓
- Étoile
- Inconnu
- Rosée des fées
  Cristal solaire
- Fulgur, Court-circuit, Agilitateur et autres

Nunage

On reconnaît ces créatures au nuage d'orage qui crépite au-dessus de leur tête. Les étincelles qu'elles produisent contrarient systématiquement leurs efforts pour passer inaperçues.

- Inclination : Tempête ✓
- Signe habituel : Étoile double
- Habitat : Îles – Sud d'Aestiva
- Butin : Yaourt
  Tarte translucide
- Talents : Choc électrique, Vent piquant, Larme curative

Pousse de lutin

Alors qu'elles avancent en âge, des bourgeons naissent sur la tête de ces créatures et finissent par devenir un fardeau conséquent. Si vous en croisez une la tête baissée, dites-vous qu'elle se repose le cou.

- ● Lumière ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette de planète
  Flocon de neige
- ⊙ Bain à bulles, Éclair étourdissant, Pluie curative et autres

Fleur de lutin

Les bourgeons sur la tête des fleurs de lutin ont déjà éclos, ce qui les emplit de joie et les amène à puiser inspiration et énergie dans tout ce qui les entoure.

- ● Lumière ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Second souffle, Rayon aquatique, Aiguisage et autres

Baie de lutin

On raconte que l'âme des baies de lutin est contenue dans le fruit qui pousse sur leur tête. En effet, il leur semble impossible de vivre sans lui.

- ● Lumière ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguilles glacées, Aurore curative, Souffle polaire et autres

Graine de lutin

Bien qu'elles naissent au cœur de fleurs épineuses, ces créatures ont un tempérament très doux, et soutiennent leurs compagnons de combat grâce à une myriade de curieux pouvoirs.

- ● Inclination : Lumière ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Îles – Nord d'Aestiva
- ◆ Butin : Sonne-matines
  Feuilles de raviviane
- ⊙ Talents : Somnibulles, Bombe à eau, Larme curative

Nymphae

Tokododo

Les douces berceuses des tokododos peuvent endormir les ennemis les plus alertes. Ces créatures apparemment inoffensives doivent être approchées avec une extrême prudence.

- ● Aucune
- ▲ Lune
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Perlette de lune
  Rosée des fées
- ⊙ Berceuse offensive, Aqualame, Sabotage et autres

Frescotoko

Bien qu'elles ressemblent à d'innocentes boules de pâte, ces créatures sont capables de lancer des attaques de glace dévastatrices.

- ● Lumière ✓ Obscurité ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguilles glacées, Bowling, Pluie curative et autres

Tangotoko

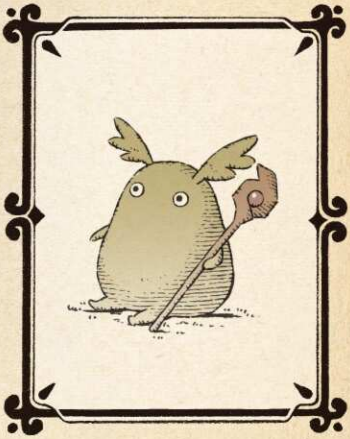
Ne vous laissez pas berner par l'air niais des tangotokos. Ils savent ramener un allié à la vie par de simples pas de danse, un talent que beaucoup leur envient.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Réanimation, Agilitateur, Hocus Focus et autres

Toko

Ces créatures au physique anodin naissent au cœur de forêts qui débordent de vie. Leur capacité à aveugler brièvement leurs ennemis compense leur absence totale de talent sur le champ de bataille.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Îles – Nord d'Aestiva
- ◆ Butin : Lait crémeux
  Cappuccino
- ⊙ Talents : Éclair étourdissant, Affaiblissement, Larme curative et autres



Caraflotte

Les caraflottes sont d'ordinaire placides, mais n'hésitent pas à lancer des jets d'eau aux passants au moindre signe de provocation.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Mer - Nord d'Aestiva
- ◆ Sonne-matines
  Obsidienne
- ⊙ Jet d'eau, Étreinte maléfique, Voile des ténèbres et autres

Carafajus

Le caractère agité de ces créatures s'explique par le vin qui fermente dans leur estomac. Elles s'aventurent souvent à en prendre une lampée lorsqu'elles se croient seules.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Crevette-luciole
  Diamant de fer
- ⊙ Trente-six étoiles, Agilitateur, Sangsue et autres

Carafume

La croyance populaire voulant que les carafumes fassent pleuvoir partout où elles passent, elles sont considérées comme un signe de bonne fortune par les paysans des régions arides.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Colonne infernale, Hocus Focus, Mur de feu et autres

Carafon

Ces créatures sont créées à partir de pièces de vaisselle fabriquées avec amour, et attaquent leurs ennemis en les aspergeant avec l'eau contenue dans leur panse généreuse.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Mer - Sud-est d'Aestiva
- ◆ Butin : Fruit de vue
  Cloche grave
- ⊙ Talents : Aqualame, Esprit malin, Fureur démoniaque

Cerboréas

Fidèle chien du Roi sorcier, Cerboréas est célèbre tant pour sa maîtrise des sorts de glace que pour sa prodigieuse agilité. Sa force physique écrasante n'est toutefois presque jamais remarquée. Seuls les magiciens les plus téméraires songeraient à affronter un ennemi de cette envergure.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Signe : Inconnu
- ■ Habitat : La Grotte scintillante
- ◆ Butin : Essence de la Neige
- ⊙ Attaque caractéristique : L'immense bête invoque un blizzard qui enveloppe tous les ennemis sur le champ de bataille.

Dracones

D'effrayantes créatures qui dominent ciel et terre depuis la nuit des temps.

Grâce à leur extraordinaire résistance, les créatures nobles qui composent le genre Dracones subsistent depuis des millénaires. Elles sont dotées de crocs acérés, de longues serres et de grandes ailes, et chacun de ces attributs leur est d'une grande aide lors des combats.

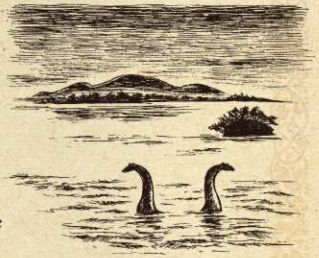
S'il vous vient l'envie d'en apprivoiser une, les friandises dures et fondantes telles que le chocolat devraient suffire à briser la glace.

Bêtes légendaires

10

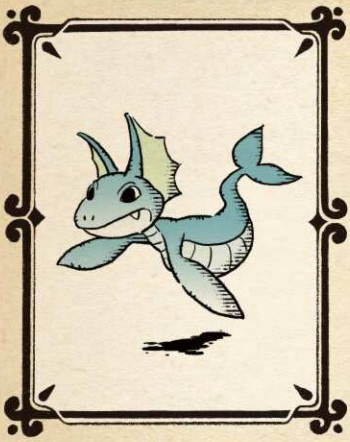
Le mystère des eaux

La bête géante du marais aux Miasmes.



La légende raconte que la région sinistre connue sous le nom de marais aux Miasmes abrite un monstre si énorme qu'il est souvent confondu avec une langue de terre. Les témoignages font mention de deux têtes qui semblent émerger de l'eau, suivies d'une « île » gargantuesque sortie de nulle part...

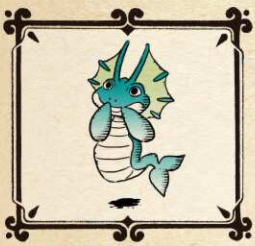
On rappelle aux magiciens de ne pas approcher de tout îlet nouvellement formé lors de leur séjour dans le marais. Il est au contraire fortement conseillé de faire l'inverse, et aussi prestement que possible.



Dracomer

L'affection de ces dragons marins pour les humains les attire souvent sur la terre ferme. Ils supportent mal les grandes chaleurs, mais même affaiblis, les dracomers peuvent provoquer des dégâts grâce à leurs attaques d'eau.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Mer - Nord d'Automnia
- ◆ Butin : Eau bénite, Trempierre
- ⊙ Talents : Aqualame, Toupie terrible



Dracomarre

On dit que lorsque ces créatures taquines et pleines de curiosité se dressent pour observer les alentours, elles cherchent en fait la victime de leur prochaine plaisanterie.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Soleil
- ■ Polaria
- ◆ Caramels, Plume d'Éole
- ⊙ Bain à bulles, Éclair étourdissant, Morsure fantôme et autres

Dracorageux

Malgré leur tempérament profondément calme, les dracorageux deviennent incontrôlables lorsqu'ils sont en colère. On dit que leur fureur est si terrible qu'elle fait déborder les rivières.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Pipe à bulles, Bouchées enneigées
- ⊙ Jet d'eau, Tornade, Rayon aquatique et autres

Dracoflore

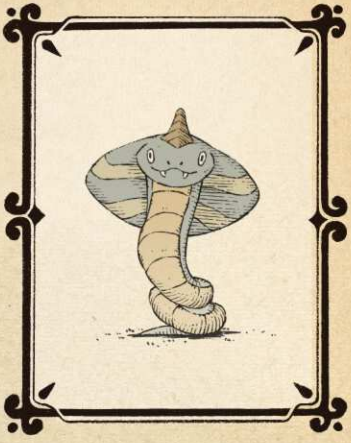
Ces créatures baignées d'une aura dorée se comportent avec une pieuse solennité qui leur a valu le sobriquet d'« admirables habitants des abysses ».

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Souffle enflammé, Berceuse offensive, Calorayon et autres

Naja

Ces créatures souterraines se déplacent en rampant sur leur ventre lisse. On raconte qu'elles attaquent en plantant leurs crocs venimeux dans leur proie tout en l'étouffant avec leur corps musclé.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil double
- ■ Habitat : Carenbas
- ◆ Butin : Flan, Eau de source
- ⊙ Talents : Émanation toxique, Sabotage, Toupie terrible



Najilic

Ces créatures préfèrent bâtir leur nid au cœur de ruines anciennes. Leur souffle pétrifiant est craint des magiciens itinérants de par le monde.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Le palais des Larmes
- ◆ Café serré, Cheeseburger
- ⊙ Souffle pétrifiant, Aqualame, Harmattan et autres

Mahanaja

On dit que le motif blanc sur le dos de ces créatures reptiliennes est un heureux présage. Certains vont jusqu'à penser que les mahanajas sont des envoyés des dieux.

- ● Tempête ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Boule de neige, Aiguilles glacées, Barrière de l'âme et autres

Najacadabra

Malgré leur grande vanité, ces créatures préfèrent demeurer à l'abri des regards. Ceux qui ont la chance d'en apercevoir une sont invariablement captivés par ses motifs fascinants.

- ● Tempête ✓
- ▲ Lune
- ■ Le palais des Larmes
- ◆ Perlette de lune, Perlimpinpoudre
- ⊙ Ventilateur, Agilitateur, Note narquoise et autres

Boizi

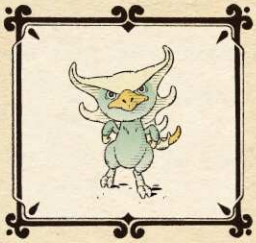
Ces petites créatures, qui ont développé de surprenantes habiletés de grimpeur, aiment somnoler dans le branchage des arbres. Lorsqu'elles sont au sol, elles ont pour habitude de lancer du sable au visage des importuns.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Boisobscur
- ◆ Butin : Pain blanc, Eau de source
- ⊙ Talents : Nuage de sable, Trente-six étoiles, Choc électrique

Oizif

Les oizifs quittent régulièrement leur forêt natale à la recherche d'un endroit où se baigner. Tout ennemi qui croise leur chemin est éliminé à une vitesse étourdissante.

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ La côte aux Naufrages
- ◆ Perlette de soleil, Feuilles de raviviane
- ⊙ Affaiblissement, Émanation toxique, Souffle pétrifiant et autres



Oizinédit

Ces créatures rares au torse vert et à la tête surmontée d'une crête blanche n'ont été découvertes que très récemment. Aussi, les connaissances à leur sujet sont encore limitées.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ La Table des géants
- ◆ Burger au poisson, Cheeseburger
- ⊙ Harmattan, Note narquoise, Ventilateur et autres

Oizisaille

Les oizisailles sont réputés être de très bon nageurs, aussi conseille-t-on aux magiciens souhaitant les observer de les chercher près des lacs d'eau douce.

- ● Eau ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Charge, Étreinte maléfique, Vent mauvais et autres

Dinocéros

La force hors du commun de ces créatures leur permet de soulever sans effort les objets les plus lourds. Il n'y a rien qu'elles ne feraient pour venir en aide à un compagnon en péril.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : La Chaussée des génies
- ◆ Butin : Tibia robuste, Rosée des fées
- ⊙ Talents : Bowling, Cri de guerre, Jet de pierre

Destrocéros

Dotés d'un excédent d'agressivité animale et de poings assez puissants pour fracasser des rochers, ces créatures semblent avoir été créées pour le combat.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Casse-tympan, Illumination, Charge et autres

Démocéros

Sur le champ de bataille, ces créatures féroces se servent de leurs cornes à la forme caractéristique pour charger leurs ennemis et leur infliger d'atroces douleurs.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Lame enflammée, Youhou, Colonne infernale et autres

Catastrocéros

Des créatures foncièrement guerrières, d'une force prodigieuse qui les rend presque invincibles. Elles sont réputées frapper leur ennemis jusqu'à ce qu'ils soient réduits en poussière.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Note narquoise, Ventilateur, Lueur apaisante et autres

Dracones

Dairgon

Les dairgons peuvent voler sur de courtes distances en battant des oreilles, mais il est plus fréquent de les voir fuir le champ de bataille sur leurs pattes et ce, très rapidement.

- Obscurité ✓ Lumière ✗
- Étoile
- Inconnu
- Inconnu
- Heure de gloire, Esprit malin, Nuage noir et autres

Dougon

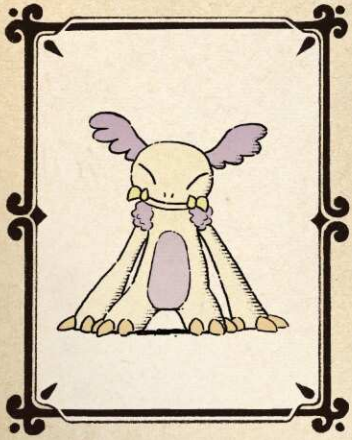
Bien que leur physique leur donne une apparence maléfique, rien ne saurait être plus inexact. En effet, peu d'expériences sont aussi satisfaisantes que de caresser la crinière d'un dougon.

- Obscurité ✓
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Voile des ténèbres, Cri de guerre, Explosion sombre et autres

Rosegongon

Ces aimables créatures doivent leur popularité à leur physique attendrissant. Malgré leur air ensommeillé, elles sont d'ordinaire éveillées et bien alertes.

- Lumière ✓
- Soleil
- Inconnu
- Inconnu
- Lueur aveuglante, Feu d'artiforce, Flash ultime et autres



Timigon

On reconnaît les timigons à leurs oreilles en forme d'ailes et à leurs crocs minuscules. On dit que ce sont d'ordinaire de douces créatures qui apprécient peu la bataille.

- Inclination : Lumière ✓ Obscurité ✗
- Signe habituel : Soleil
- Habitat : Inconnu
- Butin : Inconnu
- Talents : Tranchefin, Debout là-dedans, Pluie curative

Komodette

Avec le temps, les komodettes ont adopté une couleur pastel afin d'être encore plus adorables. Malgré leur air soumis, ce sont de sémillantes créatures qui abhorrent la défaite.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Harmattan et autres

Pakomodo

Ayant enfin pris conscience de leur force, les pakomodos sont devenus d'audacieux combattants. Même les autres espèces du genre Dracones se laissent impressionner par leur regard d'acier.

- ● Feu ✓
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Haleine enflammée, Casse-tympan, Cri de guerre et autres

Komododo

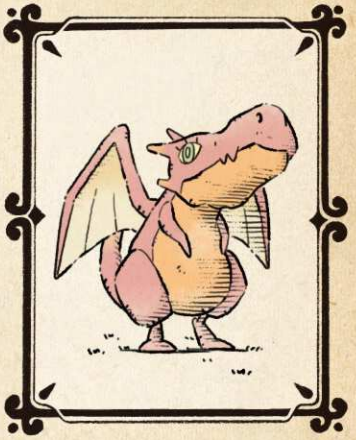
Ces créatures sont devenues si dépendantes des humains qu'elles passent la majorité de leur temps à dormir, aussi font-elles rarement usage de leurs nombreuses compétences.

- ● Obscurité ✓
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Souffle soporifique, Ventilateur, Illumination et autres

Komodomestique

Ces créatures apprivoisées sont incapables de se débrouiller seules. Leurs adorables yeux ronds semblent conçus précisément pour susciter l'affection des humains.

- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Morsure fantôme, Vent piquant, Souffle enflammé



Arcana

De mystérieuses créatures dont on ne connaît que très peu de choses.

Nul ne sait d'où proviennent les Arcana, ni de quelle force vitale ils sont issus. Leur penchant pour les gâteaux est à ce jour l'une des seules informations qui existent à leur sujet.

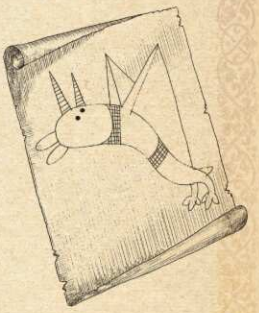
Bêtes légendaires

II

L'énigme rouge sang

Une étrange créature venue du nord-ouest.

Moult magiciens itinérants témoignent de l'existence d'une étrange créature au corps écarlate dans la région nord-ouest d'Aestiva. Il s'agirait d'une bête à cornes possédant des ailes de part et d'autre de son grand corps allongé. Ce croquis fut réalisé par un jeune villageois affirmant avoir vu la créature. Le garçon a même avancé qu'il s'était brûlé la main en tentant de toucher la bête.



Un dessin d'enfant représentant la « Bête »

Hélixir

L'humeur des hélixirs se lit dans l'anneau de flammes autour de leur visage. Il est conseillé de les éviter lorsqu'ils sont incandescents et d'attendre que les flammes se soient affaiblies.

- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil double
- ■ La Chaussée des génies
- ◆ Perlette de soleil
  Dracolithe
- ⊙ Colonne infernale, Harmattan et autres

Hélipse

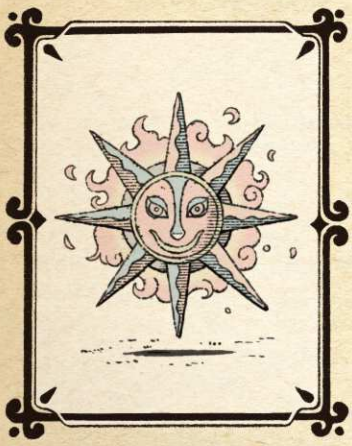
Ces créatures possèdent une grande maîtrise de l'eau, mais ont en revanche perdu leur inclination pour le feu. La douce lueur qu'elles émettent à la nuit tombée est un spectacle réjouissant.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Le marais aux Miasmes
- ◆ Dracolithe
  Cristal solaire
- ⊙ Flash ultime, Affaiblissement, Feu d'artiforce et autres

Héliminateur

Gardez-vous bien d'ignorer un héliminateur agité. En effet, leur température augmente lorsqu'ils sont laissés à eux-mêmes, et les colonnes de feu qu'ils projettent ensuite sont capables de faire fondre l'acier.

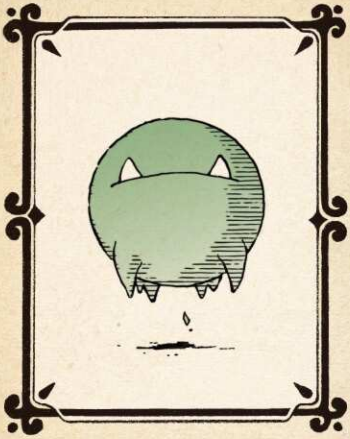
- ● Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Calorayon, Hocus Focus, Charge et autres



Hélio

Flottant tels des astres dans le ciel du désert, ces créatures tourmentent leurs ennemis avec leurs attaques de feu. On raconte aussi qu'elles réchauffent le sable autour d'elles, ce qui augmente d'autant l'inconfort du voyageur.

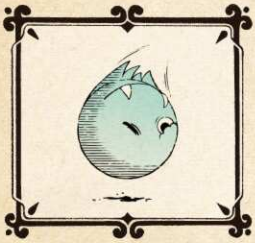
- ● Inclination : Feu ✓ Eau ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil double
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Pain blanc
  Pierre d'ambre
- ⊙ Talents : Souffle enflammé, Éclair étourdissant



Bulgoutte

Ces créatures naissent dans les forêts marécageuses et aiment à se cacher derrière les arbres en attendant le passage de la proie idéale.

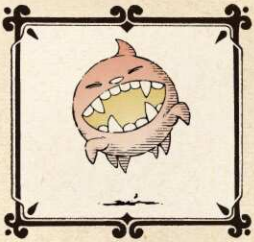
- ● Inclination : Attaques physiques ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le bois Bolet
- ◆ Butin : Cuir souple, Eau de source
- ⊙ Talents : Émanation toxique, Vent piquant, Souffle soporifique



Bulborgne

Ces créatures transparentes se tapissent dans les étendues d'eau claire et se propulsent à la surface pour embrocher leurs proies avec leurs crocs acérés.

- ● Eau ✓ Attaques physiques ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ Polaria
- ◆ Plante curative, Cristal planétaire
- ⊙ Sabotage, Bombe à eau, Lames de vent et autres



Bulacroc

Les bulacrocs sont des créatures enjouées dont le rire projette du feu et des cendres. La taille de la flamme qu'ils soufflent indique leur niveau d'amusement.

- ● Feu ✓ Attaques physiques ✓ Eau ✗
- ▲ Soleil
- ■ Mer - Nord-Ouest d'Aestiva
- ◆ Perlette de soleil, Sundae aux morilles
- ⊙ Colonne infernale, Bain à bulles, Harmattan et autres

Bulcyclope

Bien connus pour leur sourire troublant, les bulcyclopes transforment leurs créatures préférées en statues de pierre avant de les offrir à leur famille en guise de trophées.

- ● Attaques physiques ✓ Feu ✗
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Souffle pétrifiant, Étreinte maléfique, Voile des ténèbres et autres

Lanfando

Les lanfandos sont célèbres pour leur tête en forme de poisson et leur habitude de s'assoupir lorsqu'il pleut, qu'il vente ou qu'il fait tempête. Il est d'ailleurs très rare d'en apercevoir un en état d'éveil.

- ● Inclination : Tempête ✓ Attaques physiques ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Mer - Sud-est d'Aestiva
- ◆ Butin : Sonne-matines, Glace scintillante
- ⊙ Talents : Berceuse offensive, Larme curative, Choc électrique et autres

Somnolon

Ces créatures sont capables de combattre vigoureusement alors qu'elles semblent endormies, ce qui amène certains à croire qu'elles feignent le sommeil et sont en fait éveillées.

- ● Feu ✓ Attaques physiques ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Lait crémeux, Glace blanche-neige
- ⊙ Pluie curative, Chagrin d'amour, Réanimation et autres

Grodo d'eau

L'information selon laquelle ces créatures se déplacent à l'aide de leurs nageoires n'est pas confirmée, car nul ne les a encore observées à l'état d'éveil.

- ● Eau ✓ Feu ✕ Attaques physiques ✕
- ▲ Étoile
- ■ Mer - Nord d'Aestiva
- ◆ Crevette-luciole, Cappuccino
- ⊙ Bain à bulles, Paix intérieure, Lueur apaisante et autres

Belandormie

Les belandormies semblent somnoler en permanence, et affichent un air sans défense qui les rend populaires auprès des enfants.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Perlette de planète, Gâteau généreux
- ⊙ Mur d'eau, Flash ultime, Enchaînement et autres

Trompipède

Certains pensent que ces charmantes créatures naissent dans le cœur des amateurs de musique. Elles communiquent en émettant des séries de notes saccadées avec leurs becs de cuivre luisants.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Près de Port-Maillot
- ◆ Butin : Sandwich, Perlette d'étoile
- ⊙ Talents : Toupie terrible, Somnibulles, Fureur démoniaque

Mélodipède

Les mélodipèdes possèdent un talent musical sans égal, ce qui explique leur immense popularité chez les humains.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Marais aux Miasmes
- ◆ Perlette de planète, Cristal planétaire
- ⊙ Youhou, Lumière purifiante, Malédiction et autres

Harmonipède

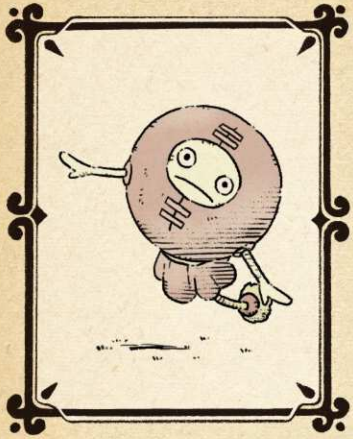
Ces créatures sont dotées de deux cors de cuivre supplémentaires, ce qui leur permet de créer des mélodies autrement plus complexes. Il va sans dire qu'elles sont aussi trois fois plus bruyantes.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Explosion sonique, Recharge, Flash ultime et autres

Pianipède

La crinière qui orne la tête de ces créatures est en fait un piano. Cet appendice leur permet de composer des pièces harmoniques sans avoir recours à un quelconque accompagnement.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Chagrin d'amour, Berceuse offensive, Lueur aveuglante et autres



Baudruche

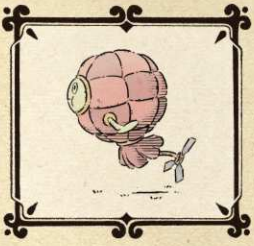
Les baudruches naissent et grandissent dans des ballons, ce qui leur permet de chevaucher les six vents et de s'élever dans le ciel sans effort.

- ● Inclination : Tempête ✓
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le Kraa
- ◆ Butin : Laitue craquante, Perlette de lune
- ⊙ Talents : Bourrasque, Affaiblissement, Jet de pierre

Grodruche

Ces créatures ont développé des ballons plus épais et résistants et peuvent par conséquent se déplacer lors d'une averse, bien qu'il leur faille toujours un vent favorable.

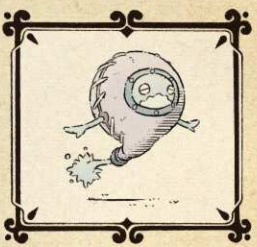
- ● Tempête ✓
- ▲ Lune
- ■ La mine des Terrés
- ◆ Caramels, Rosée des fées
- ⊙ Lames de vent, Toupie terrible, Chute de pierres et autres



Baudrulfière

Les hélices sur la queue de ces créatures leur permettent de voler par leurs propres moyens, leurs déplacements ne dépendent donc plus du vent.

- ● Feu ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Calorayon, Hocus Focus, Rayon laser et autres



Baudramphibie

Ces créatures possèdent un ballon spécialement adapté pour la plongée sous-marine. La membrane externe est dure comme l'acier et peut supporter une pression très élevée.

- ● Eau ✓
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aiguilles glacées, Fortifiant, Rayon aquatique et autres

Ailynx obscur

Ces créatures utilisent leur ombre pour absorber la force de leurs ennemis, et ont un corps noir de jais qui leur permet de se fondre aisément dans la nuit.

- Lumière ✓ Obscurité ✗
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Lueur apaisante, Debout là-dedans, Harmattan et autres

Astralynx

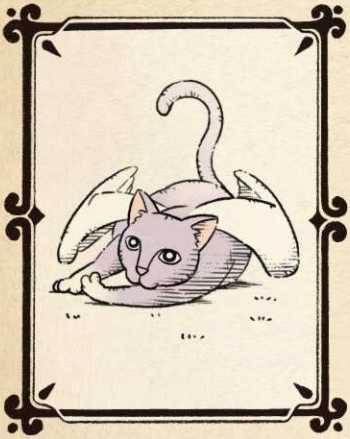
Les astralynx sont capables d'extraire la puissance de la nuit pour la libérer sur leurs ennemis. Il en résulte une déflagration d'énergie semblable à une étoile filante.

- Lumière ✓
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Lueur aveuglante, Réanimation, Nouvelle vie et autres

Duailynx

Ces créatures renferment à la fois la lumière du jour et la noirceur de la nuit. Lorsque combinés, les deux éléments produisent une puissante réaction explosive.

- Lumière ✓
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Lumière de la vie, Flash ultime, Mur d'eau et autres



Ailynx boréal

Les ailynx boréaux apparaissent lors des nuits calmes, et répandent une traînée de lumière spectrale dans leur sillage. Plus d'un magicien itinérant a été subjugué par leur beauté éthérée.

- Inclination : Lumière ✓ Obscurité ✗
- Signe habituel : Lune
- Habitat : Le sentier du Cabri
- Butin : Glaciolithe, Boizur
- Talents : Lumière purifiante, Larme curative, Pluie curative

Daemonia

De terrifiantes créatures nées au cœur des ténèbres.

Les Daemonia sont d'effroyables créatures aux origines incertaines. Bien que la plupart des érudits s'accordent à dire qu'elles ne sont pas de ce monde, le savoir dont ils disposent est bien maigre : on ne connaît d'elles que leur faible pour les sundaes. Il n'est en effet pas rare de les voir se goinfrer dans l'obscurité.

Bêtes légendaires

12

Des lumières éclairant la nuit d'encre

Qu'étaient donc ces reflets dans le miroir...?

Une rumeur circule à Automnia concernant un prêtre qui disparut sur une île au nord du continent. On le vit pour la dernière fois un soir de nouvelle lune, debout devant son miroir, une bougie à la main. Ceux qui l'aperçurent cette nuit-là affirment que bien qu'il ne tînt qu'une seule bougie, des flammes innombrables dansaient dans le miroir, autour d'une paire d'yeux et d'un inquiétant rictus...

Daemonia

Dame de givre

Ces créatures chassent principalement les voyageurs blessés en les traînant vers l'obscurité pour dévorer ce qui leur reste de vitalité.

- ● Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Lune
- ■ La Grotte scintillante
- ◆ Riz fondant
  Chocolat des fées
- ⊙ Voile des ténèbres, Illumination, Aiguilles glacées et autres

Impératrice impie

Ces créatures se tapissent dans l'obscurité et se glissent silencieusement derrière leur proie pour la transpercer avec les lames tranchantes dissimulées sous leur robe.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Plante curative
  Baies-des-rois
- ⊙ Venin mortel, Souffle polaire, Vent mauvais et autres

Souveraine sinistre

Créatures hautaines s'il en est, les souveraines sinistres se rient de tous, y compris des ennemis les plus puissants. On ne les a jamais vues se montrer magnanimes sur le champ de bataille.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Souffle enflammé, Rayon laser, Explosion sombre et autres

Vierge de givre

D'ordinaire, les vierges de givre errent sans but dans les plaines enneigées. La légende raconte que les miroirs qui ornent leur robe dévoilent à celui qui les regarde le visage de la personne qu'il déteste le plus.

- ● Inclination : Eau ✓ Feu ✗
- ▲ Signe habituel : Lune double
- ■ Habitat : Polaria
- ◆ Butin : Radis des neiges
  Glaglaïeul
- ⊙ Talents : Boule de neige, Étreinte maléfique, Nuage noir

Babajour

La pointe que les babajours portent sur la tête n'est pas qu'ornementale. En effet, la bête cachée sous ce voile ne sait que trop bien s'en servir.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Le sentier des Stèles
- ◆ Martel de tête
  Plume de phénix
- ⊙ Trente-six étoiles, Venin mortel, Stalagmites et autres

Alibabajour

L'étoile au-dessus de leur tête permet à ces créatures d'obtenir l'attention dont elles ont besoin. Toutefois, leur attrait pour le devant de la scène n'en a jusqu'alors amené aucune à montrer son visage.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Éclair étourdissant, Fulgur, Harmattan et autres

Mégabajour

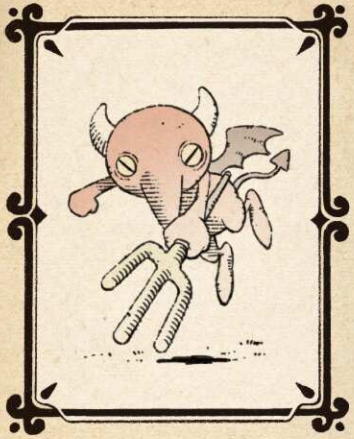
L'obsession de ces créatures pour la célébrité les a amenées à oublier qui elles étaient. Bien entendu, aucun mégabajour n'oserait l'admettre.

- ● Aucune
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Heure de gloire, Berceuse offensive, Fureur démoniaque et autres

Bajour

Ces créatures timides ont toujours le visage couvert d'un voile. Elles chassent en attendant leur proie dans le noir avant de bondir sur elle avec une force sinistre et inattendue.

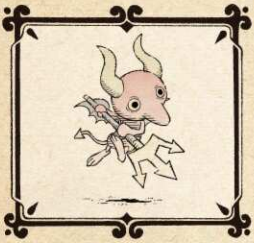
- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Yaourt
  Tarte sucrée
- ⊙ Talents : Esprit malin, Nuage de sable, Voile des ténèbres



Empaleur

Des créatures qu'on dit issues des armes de guerriers malfaisants. Les empaleurs ont la fâcheuse habitude de planter leur trident dans tout être ou objet qui leur est inconnu.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le Kraa
- ◆ Butin : Gâteau, Perlette d'étoile
- ⊙ Talents : Coup de bélier, Affaiblissement, Rayon de lumière



Tapaleur

Les tapaleurs sont des créatures de mauvais augure, aussi les villageois s'empressent-ils de fermer leurs volets dès que l'un d'entre eux approche.

- ● Tempête ✕
- ▲ Étoile
- ■ Mer - Nord d'Automnia
- ◆ Pinceau du bavard, Vis perforante
- ⊙ Pyroboule, Souffle enflammé, Piqûre pétrifiante et autres

Piquepaleur

D'un coup d'aile, ces créatures obscurcissent l'air qui les entoure, donnant aux régions maudites qu'elles habitent une atmosphère d'autant plus inquiétante. Soyez prudent ; elles attaquent à vue.

- ● Obscurité ✓ Tempête ✕ Eau ✕
- ▲ Lune
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Perlette de lune, Cristal planétaire
- ⊙ Vent mauvais, Voile des ténèbres, Sangsue et autres

Blanpâleur

Ces créatures vertueuses se rangent toujours du côté de ceux qui se battent pour la justice. On les reconnaît à l'éblouissante lumière blanche qui émane de leurs ailes.

- ● Lumière ✓ Attaques physiques ✕
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Paix intérieure, Larme curative, Lueur aveuglante et autres

Relixx

Ces créatures parcourent le ciel grâce à leurs grandes oreilles. On connaît encore bien peu de choses sur les relixx, mais les sages s'accordent pour dire qu'ils doivent à tout prix être évités.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Bombe à eau, Vent piquant, Éclair étourdissant

Électrixx

Les électrixx peuvent invoquer des tempêtes pour terrasser leur ennemis. Bien qu'on raconte qu'ils s'entraînent rigoureusement chaque jour, personne ne les a vus faire.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Boule de plasma, Recharge, Flash ultime et autres

Médixx

Ces créatures sont si élégantes qu'elles semblent danser dans l'air. Bien que leur visage ne laisse jamais transparaître d'émotion, elles viennent toujours à la rescousse d'un allié blessé.

- ● Obscurité ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Pluie curative, Rayon aquatique, Mur d'eau et autres

Angelixx

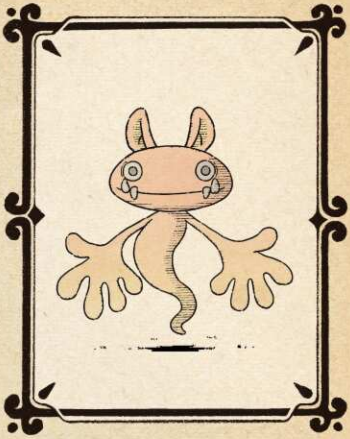
La grâce incomparable de ces créatures plonge leurs ennemis dans un état de profonde fascination, si bien qu'ils n'anticipent jamais leurs sorts de vent dévastateurs.

- ● Lumière ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Ventilateur, Lueur apaisante, Lueur aveuglante et autres

Plaisantin

Ces créatures ne peuvent être considérées comme maléfiques, mais elles ont toutefois un goût quasi enfantin pour les taquineries. Elles adorent se glisser derrière les passants pour leur tirer les oreilles.

- ● Inclination : Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Soleil
- ■ Habitat : Près du Kraa
- ◆ Butin : Riz fondant, Sandwich
- ⊙ Talents : Illumination, Pyroboule, Choc électrique



Cachotin

Ces créatures enjouées sont parfaitement adaptées pour jouer à cache-cache : leur corps flexible peut s'insérer dans les recoins les plus étroits, il est donc presque impossible de les trouver.

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Fruit de vue, Rosée des fées
- ⊙ Boule de plasma, Souffle enflammé, Harmattan et autres

Diablotin

Les diablotins blessent leurs ennemis avec leurs longues griffes acérées avant de s'éclipser brusquement. La vitesse de leur attaque surprise en fait d'épineux adversaires.

- ● Obscurité ✓ Tempête ✕ Lumière ✕
- ▲ Soleil
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Inconnu
- ⊙ Fulgur, Vent mauvais, Calorayon et autres

Cabotin

Ces créatures aux airs félins ont coutume de montrer leurs pattes à tous les humains qu'elles rencontrent. Les amoureux des chats assurent qu'il s'agit là d'une preuve qu'elles apprécient le contact humain...

- ● Tempête ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Trait de foudre, Pluie curative, Flash ultime et autres

Mortui

Ces bêtes au destin tragique n'ont point trouvé en la mort le repos tant désiré.

La plupart des magiciens ne remarquent la présence de Mortui que lorsqu'ils se tiennent tout près d'eux. Cela n'a bien entendu rien de surprenant puisque ces créatures, condamnées à l'errance éternelle, ont développé une surprenante habileté à passer inaperçues. S'il vous arrivait d'en croiser une, retenez vos cris et offrez-lui du gâteau.

Bêtes légendaires

13

Le grand vaisseau fantôme

Quel destin attend ceux qui sans relâche parcourent les océans ?

« Un groupe de pêcheurs lançaient leurs filets au clair de lune, lorsque soudainement, les ténèbres s'abattirent sur eux. Ils se retournèrent pour voir ce qui obscurcissait la lune, et aperçurent un gigantesque navire de guerre, que nul n'avait vu approcher en dépit de sa taille imposante. Sans prévenir, le galion ouvrit le feu sur les pêcheurs et coula leur bateau avant de s'en retourner vers les brumes, aussi silencieusement qu'il était venu... »

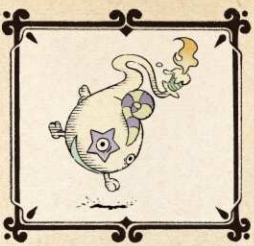
— Extrait du rapport d'un garde-côte.

Mortui

Épouvantétard

Les épouvantétards adorent se faufiler derrière les voyageurs nocturnes égarés et leur causer une frayeur mémorable. On les entend souvent ricaner alors que s'enfuit leur malheureuse victime.

- Aucune
- Lune
- Inconnu
- Inconnu
- Voile des ténèbres, Souffle enflammé, Nuage noir et autres



Couchetétard

On raconte que les couchetétards organisent de fastueux rassemblements nocturnes, qui sont si secrets que nul témoin n'en est jamais sorti vivant.

- Obscurité ✓ Lumière ✗
- Lune
- Le marais aux Miasmes
- Diamant de fer
  Flocon de neige
- Vent mauvais, Lames de vent, Feu d'artiforce et autres

Calamitétard

La croyance veut qu'éteindre la flamme sur la queue d'un calamitétard apporte malchance et disgrâce sur son royaume natal.

- Obscurité ✓ Lumière ✗
- Lune
- La Nécropole du Néant
- Rosée des fées
  Cristal lunaire
- Explosion sombre, Heure de gloire, Sangsue et autres

Cryptotétard

On peut souvent observer les cryptotétards en train de flotter à la manière des âmes humaines, mais ils peuvent également prendre l'apparence d'une bougie.

- Inclination : Aucune
- Signe habituel : Lune
- Habitat : Le ravin des Revenants
- Butin : Perlette de lune
  Gâteau floral
- Talents : Sabotage, Esprit malin, Fureur démoniaque

Feu follet

Au crépuscule, les feux follets s'élèvent des tombes anciennes où ils ont élu domicile, et laissent leurs biens les plus précieux sous terre, soigneusement protégés par des bandages.

- ● Feu ✓ Obscurité ✓ Eau ✕ Lumière ✕
- ▲ Étoile
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Perlimpinpoudre Cristal stellaire
- ⊙ Voile des ténèbres, Esprit malin, Mur de feu et autres

Âme en peine

Ces assassins dissimulent un arsenal impressionnant, et rôdent dans les ténèbres dans l'attente du bon moment pour bondir sur leur proie.

- ● Feu ✓ Obscurité ✓ Eau ✕ Lumière ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Explosion sombre, Étreinte maléfique, Fulgur et autres

Draculito

Ces horribles créatures sont attirées par l'odeur du sang frais, mais ont tout de même des standards assez élevés en ce qui concerne leurs victimes.

- ● Feu ✓ Obscurité ✓ Eau ✕ Lumière ✕
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Sangsue, Vent mauvais, Illumination et autres

Follet

Ces créatures ne s'épanouissent réellement que lorsqu'elles se rassemblent pour danser. La solitude les rend en effet plutôt agitées.

- ● Inclination : Feu ✓ Obscurité ✓ Eau ✕ Lumière ✕
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Le sentier des Stèles
- ◆ Butin : Fruit de vue Cheeseburger
- ⊙ Talents : Nuage noir, Agilitateur, Pyroboule

Mortui

Pauvre fielle

Les pauvres fielles naissent dans les cœurs des malheureux en amour. Leur jalousie sans borne envers les couples heureux les pousse à faire de leur vie un enfer.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Étoile
- ■ Près du marais aux Miasmes
- ◆ Eau bénite
  Panacée
- ⊙ Voile des ténèbres, Berceuse offensive, Affaiblissement et autres

Belle-fielle

Issues des cœurs des mères affligées par la perte d'un enfant, ces créatures prennent soin des autres âmes égarées comme s'il s'agissait du fruit de leur chair.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Inconnu
- ⊙ Vent mauvais, Aiguisage, Sangsue et autres

Vieille fielle

Vient un temps où jeunes fielles et pauvres fielles flétrissent et se ratatinent. Les vieilles fielles sont en fait très puissantes et connaissent des sorts pouvant provoquer une mort instantanée.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Lune
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Explosion sombre, Agilitateur, Barrière de l'âme et autres

Jeune fielle

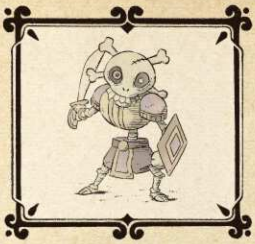
D'ordinaire, ces âmes errantes hantent les cimetières et autres caveaux. Elles conservent des souvenirs de leur vie passée, et tendent à confondre les étrangers avec leur amour perdu.

- ● Inclination : Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Signe habituel : Soleil double
- ■ Habitat : Le sentier des Stèles
- ◆ Butin : Perlette de planète
  Angula
- ⊙ Talents : Étreinte maléfique, Sabotage, Fureur démoniaque

Crânos en chef

Ces créatures ont su gravir les échelons de la hiérarchie militaire. Les cranôs en chef attaquent avec une frénésie telle qu'ils y laissent souvent des membres sans même le remarquer.

- ● Attaques physiques ✓ Feu ✕
- ▲ Étoile
- ■ Le ravin des Revenants
- ◆ Riz fondant
  Bague de torpeur
- ⊙ Affaiblissement, Étreinte maléfique, Piqûre pétrifiante et autres



Crânos orbital

Les cranôs orbitaux ont affronté d'innombrables écueils pour parvenir au sommet. Leurs os fendus et ébréchés témoignent de l'endurance dont ils ont toujours fait preuve au combat.

- ● Attaques physiques ✓
- ▲ Lune
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Inconnu
- ⊙ Youhou, Nuage noir, Cri de guerre et autres

Crânos à cornes

Alors que trop de généraux prennent les notions d'honneur et de fraternité à la légère, ces vaillantes créatures les défendent bec et os.

- ● Attaques physiques ✓
  Eau ✕
- ▲ Soleil
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Barrière de l'âme, Tranchefin, Note narquoise et autres

Crânos

Leur existence de soldat les ayant usés jusqu'à la moelle, ces créatures ne sont plus que des squelettes. Qui plus est, en dépit de tous leurs efforts, aucun d'entre eux n'est jamais monté en grade.

- ● Inclination : Attaques physiques ✓ Tempête ✕
- ▲ Signe habituel : Lune
- ■ Habitat : Le Sahblara
- ◆ Butin : Chocolat
  Sandwich
- ⊙ Talents : Sabotage, Coup de bélier, Rayon de lumière

Mortui

Zombouh

Ces créatures semblent avoir connu des jours meilleurs, mais les zombouhs sont en fait dans cet état depuis la naissance. Il est malgré tout difficile de ne pas être dégoûté par leurs grognements incessants...

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Le sentier des Stèles
- ◆ Butin : Perlette d'étoile, Cloche grave
- ⊙ Talents : Fureur démoniaque, Esprit malin

Zombeurk

Ces créatures malveillantes doivent leur forme aux malédictions de marins noyés. Il n'est rien dont elles raffolent davantage que de sucer le sang des vivants.

- ● Aucune
- ▲ Soleil
- ■ Mer - Nord d'Automnia
- ◆ Eau bénite, Chocolat des fées
- ⊙ Sangsue, Émanation toxique, Explosion sombre et autres

Zomboucané

Les zomboucanés naissent dans les cœurs de capitaines pirates impénitents. Toutes les nuits, ils mènent inlassablement leur loyal équipage en mer, à la recherche de navires à piller.

- ● Aucune
- ▲ Étoile
- ■ Mer - Nord d'Automnia
- ◆ Raisin blanc, Fleur fatale
- ⊙ Voile des ténèbres, Calorayon, Somnibulles et autres

Sorcier zombouh

Les âmes tourmentées d'apprentis magiciens qui trouvèrent la mort avant d'atteindre la perfection donnent parfois naissance à ces créatures, qui passeraient volontiers l'éternité à étudier la magie.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Étoile
- ■ La Nécropole du Néant
- ◆ Inconnu
- ⊙ Vent mauvais, Mur de feu, Aiguilles glacées et autres

Presquœufini

Ces pauvres créatures ovoïdes sont nées avant d'arriver à maturité. Elles se couvrent de bandages en attendant que leur corps finisse d'être formé.

- ● Inclination : Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Signe habituel : Étoile
- ■ Habitat : Le sentier des Stèles
- ◆ Butin : Pierre d'ambre, Pignon
- ⊙ Talents : Étreinte maléfique, Nuage noir, Roule-boule

Papœufier

Les papœufiers sont partiellement formés, c'est pourquoi ils ont retiré certains de leurs bandages. De nature optimiste, ils sont impatients de s'en libérer complètement.

- ● Obscurité ✓ Lumière ✗
- ▲ Étoile
- ■ Le sentier du Cabri
- ◆ Truffe noire, Bille de jade
- ⊙ Vent mauvais, Esprit malin, Morsure fantôme et autres

Œuforique

La forme des œuforiques est celle que prennent les presquœufinis une fois formés. Comme ils ne manquent jamais de le démontrer, leur robuste corps ovale est parfaitement adapté aux attaques roulantes.

- ● Obscurité ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Sangsue, Mur de feu, Charge et autres

Aménœufis

Les aménœufis sont des presquœufinis morts avant d'être tout à fait formés. Leur âme est restée prisonnière des bandages, qui se meuvent comme s'ils avaient une volonté propre.

- ● Obscurité ✓
- ▲ Étoile
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Voile des ténèbres, Heure de gloire, Hécatombe et autres

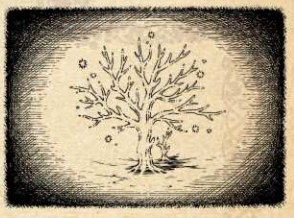
Nobilia

Ces nobles créatures sont le matériau dont on fait les légendes.

Chaque contrée possède des légendes évoquant des êtres mythiques appelés Nobilia par les magiciens. De telles créatures sont extrêmement puissantes et ne doivent point être considérées à la légère, puisqu'elles sont réputées avoir une très bonne mémoire et un caractère revanchard. Ce genre est entouré de mystère depuis si longtemps que certains ont conclu qu'il dépasse l'entendement humain. Bien entendu, nul magicien digne de ce nom ne se contenterait d'une telle explication, mais il reste que certaines choses en ce monde sont trop rares pour être abordées avec désinvolture.

Bêtes légendaires

14



L'arbre luisant

Un arbre légendaire dont on dit qu'il veille sur le monde.

Une légende ayant cours dans un village reculé fait mention d'un arbre étrange et ancien. On raconte qu'il brillait d'un vif éclat depuis des temps immémoriaux et étendait sa protection à toutes les régions de notre monde, ainsi qu'à ceux qui y vivaient. Il est toutefois interdit de s'enquérir de cette légende, car cela provoquerait, dit-on, la fureur des dieux. Naturellement, certains ne prêtent pas l'oreille à ces avertissements. En effet, il y a quelques années, un aventurier audacieux prétendit avoir découvert l'emplacement de l'arbre, et déclara qu'il en rapporterait une feuille afin de prouver ses dires.

À l'heure de mettre sous presse, on attend encore son retour...

Glacix

Leur appétit insatiable pour le froid permet aux glacix d'engouffrer des icebergs entiers en quelques secondes. La glace qu'ils ingèrent reste intacte dans leur estomac, ce qui les leste avantageusement durant la bataille.

- ● Inclination : Aucune
- ▲ Signe habituel : Planète
- ■ Habitat : Inconnu
- ◆ Butin : Inconnu
- ⊙ Talents : Éventail de feu

Guérix

Ces créatures égoïstes et bourrues font montre d'une surprenante sollicitude envers leurs sbires, pour lesquels elles n'hésitent jamais à livrer bataille.

- ● Aucune
- ▲ Planète
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Aurore réparatrice et autres

Larmix

Leurs larmes sont reconnues pour leurs propriétés curatives, mais les larmix sont si avares qu'ils ne daigneront jamais partager une seule d'entre elles.

- ● Aucune
- ▲ Planète
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Réanimation, Feu d'artiforce et autres

Goinfrix

Ces créatures gourmandes arpentent les plages à la recherche de leur prochain casse-croûte. La faim les rend violentes, aussi est-il préférable d'éviter celles qui ont le ventre vide.

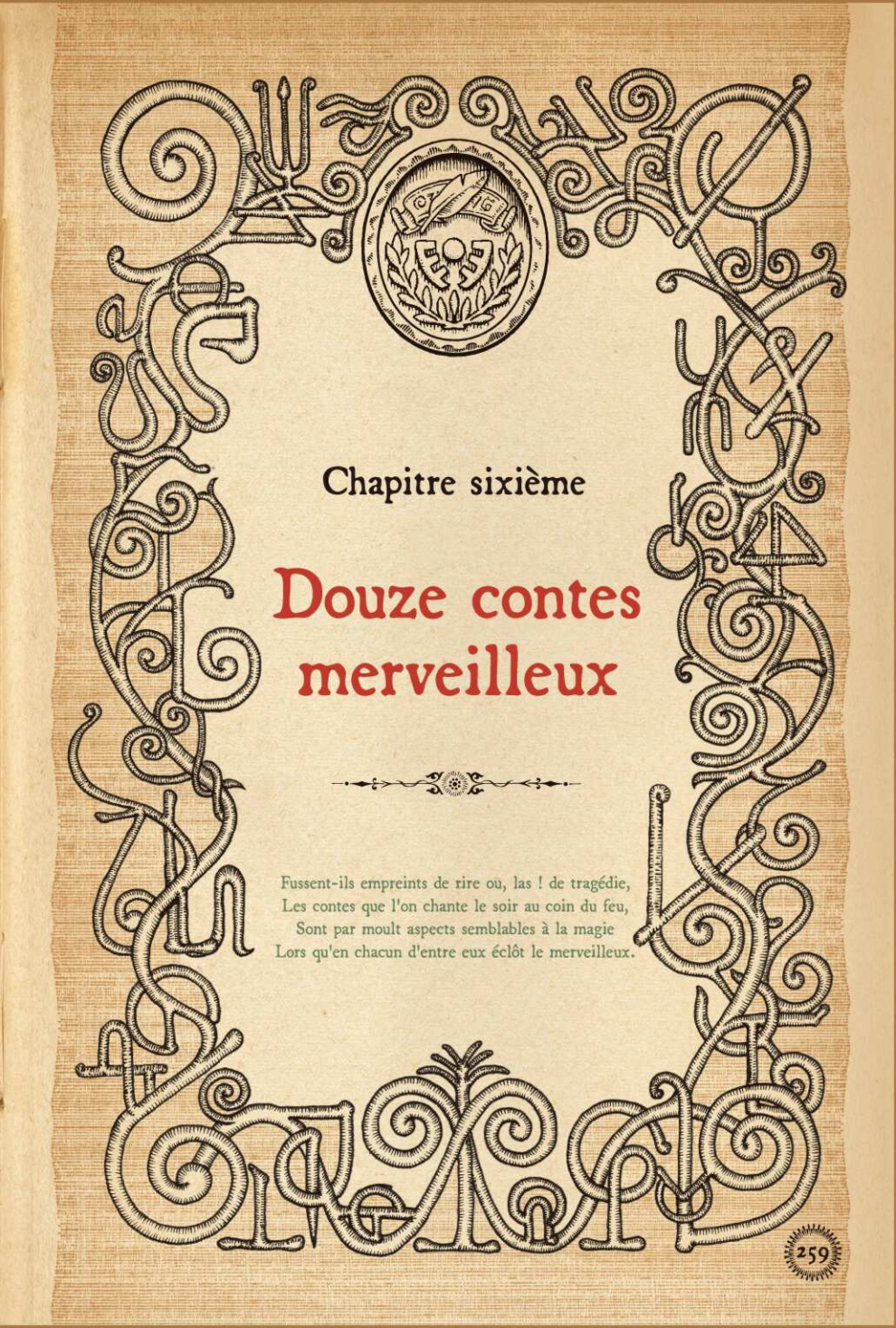
- ● Aucune
- ▲ Planète
- ■ Inconnu
- ◆ Inconnu
- ⊙ Enchaînement, Raclée et autres

Au Potron Minet

Même le sage le plus sage doit se reposer de temps à autre. Ceux qui sont loin de leur foyer et se trouvent éreintés par leurs activités magiques savent qu'il pourront toujours faire halte au Potron Minet le plus proche. Cette chaîne d'auberges possède des succursales dans toutes les régions du monde, et chacune offre un confort différent, allant du simple hôtel à la station thermale la plus luxueuse, mais toutes sont rassemblées sous la bannière amicale des auberrrgistes. Gardez-vous seulement de vous moquer de leur coiffure en oreilles de chat !

D'étranges rêves...

Bien que leur souvenir échappe toujours à la mémoire, nombre d'hôtes racontent avoir fait des rêves étranges lors de leur séjour au Potron Minet. Bizarrement, les rêves semblent ne se produire que dans une seule chambre, où se trouve un tableau intitulé « Esquisse du monde des songes ».



Chapitre sixième

Douze contes merveilleux

Fussent-ils empreints de rire ou, las ! de tragédie,
Les contes que l'on chante le soir au coin du feu,
Sont par moult aspects semblables à la magie
Lors qu'en chacun d'entre eux éclôt le merveilleux.

Le premier conte

Le prince couard et le lion

Le prince couard

Dans un pays lointain vivait jadis un prince du nom de Tamalo, vif d'esprit mais d'un caractère peu assuré. Son père était un roi valeureux : brave, sage et aimé de ses sujets, mais son noble exemple n'avait pour résultat que d'affaiblir encore l'assurance de Tamalo. Un jour, son père lui parla en ces termes :

« Bientôt, mon fils, il sera temps pour moi de me retirer, alors tu deviendras roi. »

Bien que cette annonce ravît le prince, elle l'emplit aussi d'une terrible crainte, car il n'avait point le courage nécessaire pour monter sur le trône.

Alors qu'il s'éloignait du château, perdu dans ses pensées et abattu, il croisa un lion à l'allure redoutable.

Le prince tenta de fuir, mais le lion l'attrapa aisément de sa patte, le souleva jusqu'à sa gueule grande ouverte et l'avala tout entier.

Le prince se vit tout d'abord perdu, mais au bout d'un certain temps, il se mit à reconsidérer sa situation.

« Au moins, je n'ai plus à devenir roi ! » pensa-t-il.

Prenant une grande inspiration, il déclara au lion :

« Puissant lion, je suis le prince de ce royaume et je devais après-demain en devenir le roi. Puisque tu m'as avalé, c'est donc à toi qu'il incombe désormais de devenir roi à ma place.

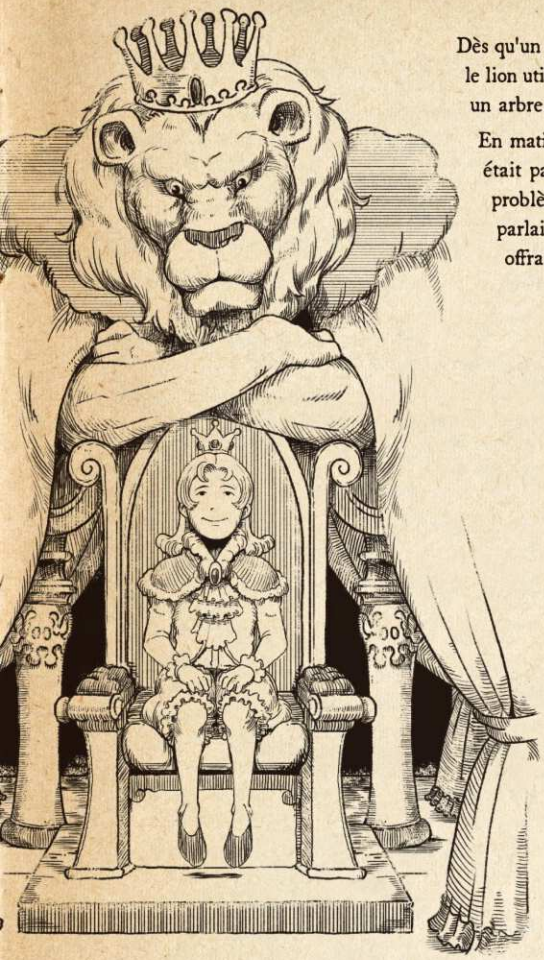
– Roi ? répondit le lion. Je n'ai nulle raison de m'en plaindre. »

Sur ces mots, le prince guida le lion jusqu'au château.

Les courtisans furent tout ébaubis de voir le lion entrer dans le palais, mais le prince ayant plaidé sa cause depuis le fond de l'estomac du lion, on accepta finalement ce dernier comme roi.

Le lion révéla un talent certain pour sa royale charge. Dès qu'une dispute s'élevait dans le royaume, il lui suffisait de pousser un rugissement à l'adresse des querelleurs :

« Cessez de vous plaindre, ou je vous dévore. »



Dès qu'un pont se trouvait emporté par une crue, le lion utilisait ses énormes griffes pour découper un arbre et le placer en travers de la rivière.

En matière de taxes et de législation, le lion était parfaitement ignare, mais lorsqu'un tel problème surgissait, le prince Tamalo lui parlait depuis le fond de son estomac et lui offrait une solution avisée.

Les deux dragons

Au bout de quelque temps, une nouvelle parvint au roi, l'informant que deux dragons ravageaient les confins est et ouest de son royaume. Le peuple terrorisé se tourna vers son roi afin qu'il les délivrât de ce terrible fléau, ce à quoi le roi annonça qu'il irait lui-même terrasser les dragons.

Mais même le redoutable lion n'avait aucune chance de vaincre d'aussi terrifiantes bêtes.

« Cher occupant de mon estomac, dit-il alors. Que diantre dois-je faire, à présent ? »

Le prince Tamalo réfléchit à la question du lion et finit, après un certain temps, par lui proposer un plan fort approprié.

Le lion partit vers l'est, dans la région du royaume dévastée par le plus grand des dragons et rugit à la vilaine face de ce dernier.

« Dragon, je vais te massacrer sur-le-champ ! Je ne te crains pas, car tout grand que tu sois, jamais tu ne me dévoreras.

– Ho ho ! railla le dragon. C'est ce que nous allons voir ! »

Sur ces mots, il engloutit le lion d'un seul coup.

De l'intérieur de l'estomac du dragon, le lion déclara :

« Dragon, tu es maintenant le roi de ces terres. Il est donc de ton devoir royal de vaincre le dragon qui ravage la partie ouest de ce royaume. »

Le dragon commença par ne point lui prêter attention, mais quand il vit les humains qui l'entouraient s'incliner devant lui avec respect (comme le prince Tamalo le leur avait auparavant demandé), il décida d'accomplir son devoir royal et se dirigea vers les montagnes de l'ouest, où il terrassa l'autre dragon.

Une fois l'autre bête massacrée, le lion commença à déchirer les entrailles du dragon.

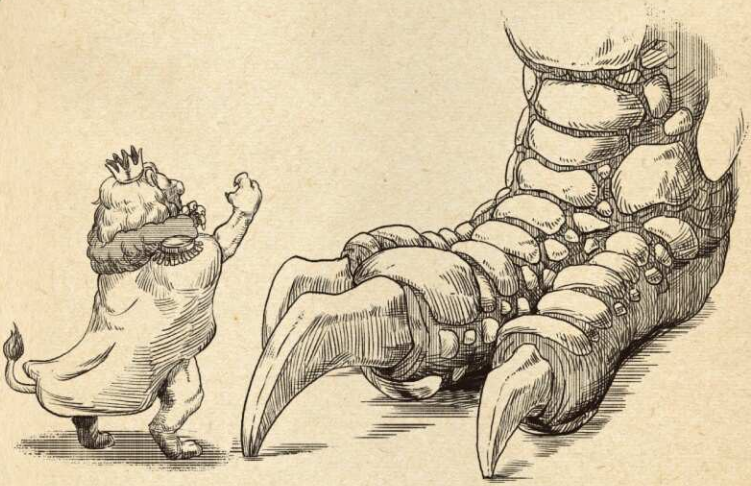
« Ooooh ! J'ai mal ! J'ai mal ! s'écria le dragon, se tordant de douleur sur le sol. Aie pitié, je t'en supplie ! »

Mais le lion répondit :

« Si tu veux que la douleur cesse, tu dois promettre de ne plus jamais faire de mal aux habitants de ce royaume.

– Ooooh ! Très bien ! Je le jure ! » hurla le dragon en retour.

Mais le dragon était une bête rusée et le prince Tamalo savait qu'il romprait sa



promesse dès que le lion serait sorti de son estomac.

Il dit alors au lion de sortir la baie de babil qu'il lui avait demandé d'emporter avec lui et de la placer dans les entrailles du dragon. Cette baie était connue pour les bruits qu'elle produisait, semblables à ceux de quelqu'un se parlant à lui-même. « Avec cette baie de babil dans son estomac, le dragon ne remarquera pas que le lion s'est enfui », se dit le prince Tamalo.

Plus tard cette nuit-là, tandis que le dragon dormait, le lion se glissa hors de sa bouche entrouverte et repartit vers le château. À compter de ce jour, le dragon laissa en paix le roi et ses sujets.

Un nouveau roi

Le royaume vivait en paix depuis dix années quand le lion dit un jour au prince Tamalo :

« Cher occupant de mon estomac, il est temps pour vous de sortir de là. Je désirerais vous voir prendre ma place sur le trône. ».

Le prince Tamalo en fut tout secoué et répondit d'une voix tremblante :

« Je crains de n'avoir pas l'assurance nécessaire pour devenir roi.

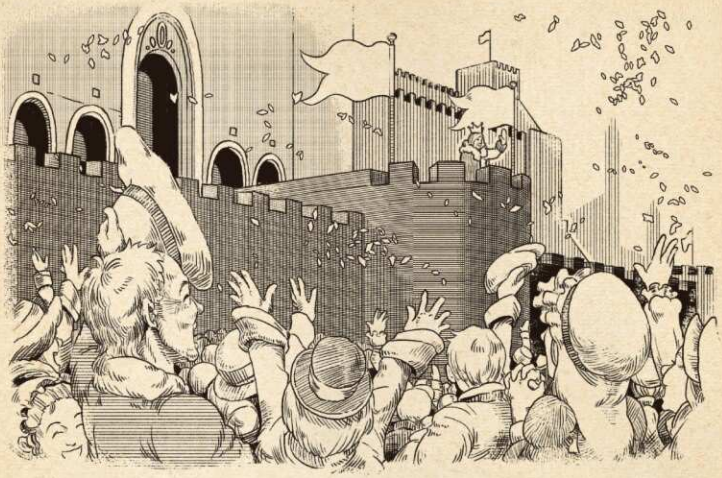
– Mais vos jugements au cours des dix années qui se sont écoulées ont été d'une invariable sagesse, déclara le lion.

– Cela se peut, mais je suis un couard, répliqua le prince Tamalo.

Ce n'est que parce que j'étais protégé par un lion grand et fort que j'ai pu agir de façon aussi résolue. »

Mais le lion ne lui prêta aucune attention. D'un tonitruant éternuement, il expulsa le prince Tamalo de son estomac. Cela faisait dix ans que le prince n'avait point vu le vaste monde extérieur, et il ne put en croire ses yeux. La crinière du lion était désormais entièrement blanche, et son visage couvert de rides. Enfermé à l'intérieur de l'estomac du lion, le prince Tamalo ne s'était aucunement rendu compte de tout cela.

« Comme vous pouvez le voir de vos propres yeux, dit le lion, je suis devenu vieux. Dix années durant, vous avez vécu dans mon estomac, pourtant pas une seule fois vous ne m'avez griffé ou causé la moindre douleur, comme je le fis moi-même avec le dragon, alors que vous auriez pu le faire à tout instant. Les courtisans et les sujets de ce royaume ne m'ont pas accepté parce que j'étais fort, mais parce que j'ai fait pour



eux tout ce dont j'étais capable. Et j'entends par là que c'est ce que vous avez fait, vous aussi. C'est vous, le véritable roi de ce pays. Vous ne manquez point d'assurance, je puis vous le garantir. »

De la même manière, tout le monde au château supplia le prince Tamalo de devenir roi.

« Prince Tamalo, chacun vous est humblement reconnaissant pour tout ce que vous avez fait. Vous êtes exactement le roi dont notre royaume a besoin. »

En entendant ces mots, le prince Tamalo se sentit gonflé de courage.

Une fois roi, Tamalo se consacra encore davantage à son pays, et bien que le lion se fût retiré, il continua de vivre au château aux côtés du roi.

Bien que de nombreux pays soient désormais dirigés par des animaux, dans les temps anciens, tous les rois étaient humains. Et de fait, le magnifique lion dont vous venez de lire l'histoire fut le tout premier animal à être reconnu comme roi, et le monde n'a depuis jamais plus été le même.

Le second conte

Les écureuils et le roncier

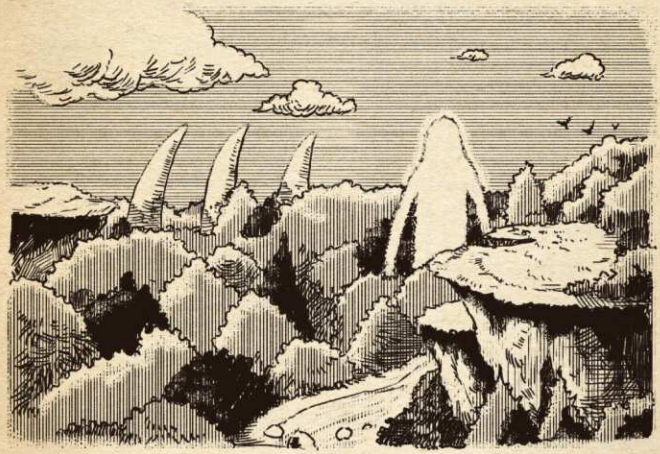
Les protecteurs de la forêt

Il y a de cela fort longtemps, le monde entier était couvert d'innombrables forêts, vertes et luxuriantes. Dans la douceur du printemps, les enfants s'ébattaient dans leurs clairières, tressant des colliers de fleurs sauvages, et s'abritant en été du soleil sous leurs arbres vénérables. À l'automne, ils cueillaient leurs fruits juteux pour les savourer. Les forêts ont toujours eu de l'importance pour les plus jeunes, qui peuvent s'y abandonner à l'insouciante gaieté de leurs jeux.

Mais que savez-vous des « Gardiens de la forêt » ?

Chaque forêt possède le sien. On dit qu'il s'agit de créatures semblables à des dieux, chargées de protéger les bois où elles vivent ainsi que les créatures qu'ils abritent.

Mais comment naissent ces Gardiens ?



Aucun homme n'en est bien sûr, mais on raconte qu'ils seraient choisis au sein des créatures qui vivent dans la forêt. Naturellement, le gardien ayant la responsabilité de protéger tous les habitants de la forêt, la créature la plus grande et la plus forte est généralement choisie. Mais il y eut un jour une exception remarquable, comme nous allons vous le conter dans cette fable fort connue...

La proclamation des divinités de la forêt

UNE FORÊT au feuillage luxuriant abritait un ruisseau aux flots paisibles et une source d'eau fraîche. Toutes les bêtes vivaient là en bonne entente, depuis les minuscules insectes jusqu'aux créatures hautes comme deux hommes.

Un beau jour, les divinités de la forêt firent une proclamation.

« Le moment est venu pour vous de choisir votre gardien. »

À cette époque, en effet, la forêt n'en possédait pas encore. Dès que le message parvint aux bêtes de la forêt, une dispute s'éleva, chacune d'elle affirmant qu'elle ferait le meilleur gardien.

« Mes crocs acérés feront fuir n'importe quel ennemi ! » grogna le loup noir.

« Mes griffes gigantesques tailleront en pièce n'importe quel traître ! » rugit l'ours gris.

Et ainsi de suite, chacun des grands animaux des bois vantait ses propres mérites, depuis le cerf et ses larges bois jusqu'au poisson-chat blanc vivant dans la source.

Les plus petits habitants de la forêt, ceux qui n'avaient aucune chance de remporter le moindre concours de force, n'avaient d'autre choix que d'assister en silence à cette assemblée des bêtes.

Les chamailleries se poursuivirent plusieurs journées durant. Mais un jour, un nuage doré descendit sur la forêt, apportant avec lui un parfum si doux que les bêtes oublièrent bien vite de choisir un gardien et passèrent tout simplement la journée dans un bienheureux étourdissement, admirant béatement les nouvelles couleurs d'or des arbres qui les entouraient.

Dès le lendemain, pourtant, des arbrisseaux écarlates jaillirent de l'un des arbres et se transformèrent rapidement en un gros buisson de ronces rouges : la brume dorée que les bêtes avaient tant appréciée était en réalité un nuage de spores maléfiques.

Avant même que les bêtes ne s'en rendissent compte, le roncier avait déjà recouvert la totalité de la forêt.

Le roncier

LE RONCIER étrangla les arbres les uns après les autres, les faisant dépérir, puis mourir. Cela semblait n'être qu'une question de temps avant que la forêt tout entière ne soit totalement privée de vie.

Le sage hibou déclara alors :

« Quelque part dans cette forêt se trouve le tout premier arbre sur lequel les spores se sont enracinées. Cet arbre est la source de ce terrible amas de ronces. Coupez-en la source et le buisson tout entier fanera. »

Désespérément déterminés à sauver leur forêt, le loup noir et l'ours gris décidèrent de trouver l'arbre dont avait parlé le sage hibou. Le roncier était cependant devenu si touffu et si dense que leurs grands corps ne purent tout simplement pas passer au travers. Le moment était venu pour les plus petites créatures de la forêt de se faire connaître, celles-là même qui s'étaient abstenues tandis que les autres se chamaillaient et se vantaient de leur force.

Le serpent tacheté se glissa donc à travers les ronces, s'enfonçant au plus profond de la forêt, à la recherche du premier arbre sur lequel les spores avaient pris racine.

« Hélas, les ronces entourent complètement l'arbre ! siffla le serpent. Il nous faudra le couper d'une manière ou d'une autre, mais je ne possède ni griffes, ni dents, juste ma langue fourchue. »

En entendant ce que rapportait le serpent tacheté, le pic-vert bleu se lança dans l'action.

« Je vais couper le roncier à coups de bec en un rien de temps ! » pépia-t-il avec assurance.

Mais quand il s'approcha de l'arbre décrit par le serpent tacheté, le buisson de ronces était devenu trop épais et il fut incapable de déployer ses ailes, encore moins de s'approcher suffisamment près du roncier. Il revint donc, découragé.

C'est alors que les souris des champs et les écureuils proposèrent leur aide.

« Nos solides incisives nous permettront de grignoter les ronces », couinèrent les souris des champs.

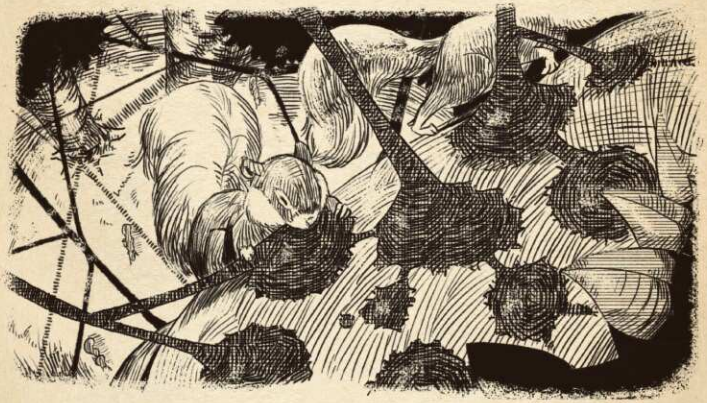
« Mais les ronces montent jusqu'au sommet de l'arbre, firent remarquer les écureuils. Pouvez-vous vraiment grimper aussi haut ? ».

Les souris durent reconnaître qu'elles en étaient incapables, ce furent donc les écureuils qui partirent couper les ronces entourant l'arbre qui avait succombé en premier.

Les écureuils

LES ÉCUREUILS parvinrent bien vite à l'arbre et l'escaladèrent avec aisance. En un instant, ils se retrouvèrent à mordiller le roncier et eurent tôt fait de le découper.

À peine avaient-ils commencé à grignoter un passage à travers celui-ci que de grandes parties du buisson qui recouvrait la forêt tombèrent et dépérirent. Les écureuils



décidèrent donc de continuer à grignoter jusqu'à ce que l'arbre soit totalement débarrassé de ses ronces.

Hélas, celles-ci contenaient des spores empoisonnées, et les écureuils qui les avalèrent en sentirent très rapidement les effets et tombèrent, inanimés, sur le sol de la forêt. Cela ne découragea pas pour autant les autres courageux écureuils, bien décidés à débarrasser l'arbre du roncier, coûte que coûte, et à sauver la forêt à tout prix. Chacun d'eux continua donc à ronger.

À l'instant où la dernière ronce fut coupée et où le buisson tout entier s'évanouit, le dernier écureuil restant tomba de l'arbre la tête la première.

Les écureuils avaient sauvé la forêt.

Quand le loup noir et l'ours gris parvinrent enfin à s'aventurer entre les branches mortes du roncier, ils découvrirent les corps sans vie des écureuils et poussèrent alors des cris terrifiants.

Le gardien

Alors que résonnaient les hurlements des animaux, les âmes des écureuils s'échappèrent de leur corps sous forme de sphères de lumière pure.

Le loup noir et l'ours gris regardèrent avec stupéfaction les orbes lumineux flotter jusqu'à un creux de l'arbre, le ramenant à la vie.

Les divinités de la forêt avaient parlé : les écureuils étaient les véritables gardiens de la forêt. Bien qu'ils fussent parmi les plus petites et les plus faibles de toutes les bêtes, leur courage avait été bien supérieur à celui de toutes les grandes créatures.

La taille ne reflète en rien l'envergure des créatures.

Le troisième conte

Le bonhomme-fée à la larme facile

La fée larmoyante

Les gars et les filles, asseyez-vous : j'ai une histoire à vous conter. Un « conte de fée », on pourrait dire. Des fées comme moi, on en trouvait jadis treize à la douzaine, mais vous auriez du pot d'en trouver une seule de nos jours. Toujours par monts et par vaux. Enfin bref : cette histoire est celle d'un personnage féérique très spécial, et bien qu'elle se soit déroulée il y a très, très longtemps, sa magie continue d'opérer... enfin je l'espère, en tout cas ! Bon, c'est parti alors !

C'est l'histoire d'un petit bonhomme-fée qui n'arrêtait pas de pleurer : jour et nuit il sanglotait. Nous autres fées sommes drôlement impressionnables, surtout quand on est jeunes. On apprend plein de chouettes tours des autres fées, mais on prend tout aussi facilement de mauvaises habitudes. J'ignore quelle vilaine trogne ce pauvre petit gars avait vue en venant au monde, mais ça avait dû être vraiment tragique, car la première chose qu'il fit dans la vie, c'est de pleurer. Puis il pleura. Et après, il continua de pleurer.

Bien sûr, ce n'est pas comme s'il avait réellement envie de verser des larmes à tire-larigot, simplement il ne pouvait pas s'en empêcher. Chaque fois qu'il faisait noir, les vannes s'ouvraient, et ses voisins sortaient leur parapluie. Et puis les jeunes fées peuvent être méchamment cruelles, parfois, et elles se payaient la tête de ce petit bonhomme-fée à la larme facile plus souvent qu'à son tour. Ce qui, bien entendu, lui donnait encore plus envie de pleurer.

La flaque de larmes

Un jour, un magicien itinérant vit par hasard notre bonhomme-fée à côté d'une flaque de larmes. Le magicien était tout raplapla et avait le gosier terriblement sec. Il but alors une gorgée de la flaque de larmes.

« Si ça tombe pas à pic, ça », pensa-t-il, et il se sentit immédiatement dix fois mieux.

Il continua ses affaires d'un pas frétillant et quand il eut terminé, décida de revenir remercier la fée. Pour les larmes qu'il avait bues, bien sûr. Mais quand il revint, la flaque était encore plus grande qu'avant.

« Bonhomme-fée, dit-il de sa voix majestueuse. Pourquoi pleures-tu autant ? Je suis parti trois jours durant et je te retrouve en larmes.

– Snif, dit la fée. En fait, j'ai peur. J'ai peur du noir et je ne sais pas quoi faire. »

Quelques sanglots encore, et il poursuivit :

« Tout le monde se moque de moi. Je ne suis bon à rien, vraiment. La vie est moche. »

Et il continua de sangloter.

« Je vois, dit le vieux et sage magicien en se caressant la barbe. C'est peut-être une lanterne qu'il te faut. »

Sur ces mots, il tira une chouette lanterne de son manteau et la planta sur le nez de notre bonhomme-fée.

La lumière de la lanterne le fit cligner des yeux comme un fou, mais le réconforta totalement et fit cesser ses pleurs. Il avait l'impression de revivre, pour sûr !

« Tu vois, petite fée, dit le magicien. Tu ne seras plus jamais dans le noir, où que tu ailles.

– Je... Je n'ai plus peur ! s'écria la fée, qui se fendit du tout premier sourire de sa vie.

– Et tu n'es plus non plus bon à rien ! dit le magicien dans un rire. Ton sourire apportera du réconfort à de nombreuses personnes. Suis-moi, je vais te montrer. »

Notre fée rassembla donc ses affaires dans un petit sac et partit avec le magicien. Ils vécurent quelques aventures à faire dresser les cheveux sur la tête, et tout, mais le bonhomme-fée n'eut pas peur une seule fois. Il avait sa lanterne plantée au bout de son nez. Même après s'être séparé du gentil magicien, il ne pleura jamais plus, et la lumière au bout de son nez brille encore à ce jour. Regardez bien autour de vous. Il se pourrait qu'il soit juste à côté !

C'était un chouette conte, non ? Je parie qu'il vous a mis la larme à l'œil !

Le quatrième conte

L'homme-ours et les larmes de la princesse

L'enlèvement de la princesse

Le roi d'un paisible royaume avait une fille, qu'il aimait énormément. Cette princesse était aussi sage que courageuse et aidait son père à conduire les affaires du royaume.

À la frontière de ce royaume se dressait une haute montagne. Nul ne s'en approchait jamais, car tous savaient qu'une sorcière vivait dans une caverne creusée à son pied. Cette sorcière rêvait depuis bien longtemps de s'emparer du pouvoir, mais l'intrépide princesse n'avait eu de cesse de déjouer ses plans.

La sorcière avait un apprenti, mi-homme, mi-ours. Cet apprenti était connu sous le nom d'homme-ours, car la moitié supérieure de son corps était celle de cet animal. Il possédait une force redoutable mais était très lent d'esprit et obéissait toujours à la lettre aux ordres de la sorcière.

L'homme-ours se trouvait un jour à préparer des potions dans la caverne quand la sorcière revint, accompagnée d'une jeune femme. Il s'agissait, vous l'aurez deviné, de la princesse qui avait toujours contrecarré ses plans !

L'homme-ours regarda la princesse et fut doublement frappé. Par la beauté merveilleuse de la jeune femme, d'abord, puis à la vue de ses mains et de ses pieds, transformés en bois par la magie de la sorcière.

« Veille sur la princesse, ordonna la sorcière à l'homme-ours. Fais en sorte qu'elle n'ait jamais faim et qu'elle ne verse jamais la moindre larme, ou il t'en cuira ! »

L'homme-ours alla aussitôt chercher des fruits et des conserves dans le garde-manger. Comme les mains de la princesse avaient été transformées en bois, l'homme-ours essaya de lui mettre le fruit directement dans la bouche. Mais la princesse détourna la tête et regarda alors la sorcière.

« Qu'allez-vous faire de moi ?

– Je vais dire à votre père que je vous ai prise en otage, répliqua la sorcière, et lui demander son royaume en échange de votre liberté.

– Vous perdrez votre temps, répliqua la princesse. Père m'a toujours dit de ne jamais croire ce que racontent les sorcières. Il ne vous fera pas confiance, même si je cours un danger mortel.

– Silence ! » hurla la sorcière, qui d'un mouvement de sa baguette lança un maléfice à la princesse, la réduisant au silence le plus total. Elle lui avait volé sa voix.

Les devoirs de l'homme-ours

Le lendemain, la sorcière partit pour le palais afin de négocier avec le roi, et l'homme-ours fut chargé de veiller sur leur royal otage.

L'homme-ours aimait beaucoup s'occuper de la princesse. Il éprouvait de la peine pour elle, avec ses membres en bois et sa voix volée, et faisait de son mieux pour prendre bien soin d'elle.

L'homme-ours était en réalité très doux et détestait faire le mal. Il était content de savoir que la sorcière ne le punirait pas d'être gentil avec la princesse. Après tout, c'est la sorcière elle-même qui lui avait ordonné de veiller sur elle !

Mais si la princesse ne versait pas de larmes, elle n'avait pas non plus souri une seule fois. L'homme-ours utilisait les ingrédients les plus raffinés pour cuisiner des plats qui, il l'espérait, rendraient la princesse heureuse ; mais quand les repas étaient servis, elle ne faisait que le fixer silencieusement.

L'homme-ours avait maintenant compris que la princesse ne sourirait que quand ses mains et ses pieds seraient de nouveau libres et qu'elle aurait retrouvé sa voix. Mais il n'était pas en son pouvoir de la libérer lui-même du maléfice et il savait que la sorcière ne le ferait jamais. Tout ce qu'il pouvait faire était de continuer à cuisiner des repas raffinés pour la princesse.

La princesse qui ne voulait pas pleurer

Plusieurs jours passèrent et le roi refusait toujours d'écouter les exigences de la sorcière, exactement comme l'avait prédit la princesse. Cela n'améliora bien entendu en rien l'humeur de la sorcière et un matin, alors que l'homme-ours apportait comme à son habitude de la nourriture à la princesse, la sorcière se mit à crier :

« Pourquoi gâches-tu toute cette bonne nourriture pour elle ?! N'importe quoi fera l'affaire, pourvu que cela l'empêche de pleurer.

– Mais je pensais que la princesse serait plus heureuse si elle pouvait savourer de bons repas, maîtresse...

– Qui t'a demandé de la rendre heureuse ?! »

À ces mots, la sorcière agita sa baguette et d'un seul mouvement du poignet, infligea à la princesse une surdité totale. Elle révéla alors un secret à l'homme-ours :

« Il y a une raison pour laquelle je t'ai demandé de l'empêcher de pleurer. Si elle verse ne serait-ce qu'une larme, tous les sorts qui lui ont été lancés seront brisés d'un coup. »

L'homme-ours comprit alors que la sorcière n'avait pas voulu qu'il soit gentil avec la princesse ou qu'il veille sur elle : elle voulait simplement qu'il l'empêche de pleurer. Il savait maintenant ce qu'il avait à faire pour rendre la princesse à nouveau heureuse.

La fois suivante, dès que la sorcière quitta la caverne, l'homme-ours posa ses pattes sur le cou rose de la princesse et commença à le tordre. Mais elle ne pleura toujours pas. L'homme-ours se dit qu'il n'avait pas d'autre choix que de la frapper. Il était fort et la pauvre princesse perdit l'équilibre sur ses jambes en bois. Elle tomba lourdement sur le sol :

« Maintenant pleure, je t'en supplie ! Pleure et tous ces maléfices seront brisés ! »

La princesse rendue sourde gisait à terre, souffrant, de toute évidence, mais elle ne pleura pas. Elle continua simplement de regarder l'homme-ours droit dans les yeux. Celui-ci décida pour sa part de traiter la princesse avec une grande cruauté. Il arrêta de lui donner à manger, plaça des serpents et des insectes directement sur elle et tira

ses magnifiques cheveux blonds.

L'homme-ours fit de son mieux pour être brutal, mais en voyant la princesse qui souffrait, il eut tant de peine pour elle qu'il commença à pleurer. Bien qu'il s'essuyât rapidement les yeux de ses grosses pattes, sachant qu'il ne devait pas laisser la princesse voir ses larmes, il était trop tard. La princesse avait compris que quelque chose n'allait pas et s'était résolue à ne pas verser la moindre larme, quelles que fussent les épreuves auxquelles l'homme-ours la soumettrait.

L'homme-ours grogna et découvrit ses crocs et traita la princesse plus cruellement qu'avant, mais la princesse était très courageuse et très sage et ne versa pas une seule larme.

Les larmes

Un mois passa et la sorcière retourna une nouvelle fois voir le roi. Mais en rentrant à la caverne cette fois-là, son humeur avait changé.

« Le roi refuse de négocier et il ne sert plus à rien de garder un otage. Il est temps de la tuer. »

À ces mots, elle agita une nouvelle fois sa baguette, qui fit partir une flèche sifflante en direction de la princesse.

L'homme-ours jeta aussitôt son corps massif devant celle-ci, la protégeant de la flèche, qui transperça sa propre poitrine. La baguette tomba de la main de la sorcière à l'instant où il s'écrasa au sol.

Le sort de l'homme-ours était scellé, mais dans un ultime sursaut d'énergie, il ouvrit les yeux et regarda la princesse. Elle le fixa en retour, les yeux grand ouverts.

« J'ai fait de si horribles choses... Je vais mourir en homme mauvais, à vos yeux... »

Telles furent les tristes pensées de l'homme-ours au moment de son trépas. Alors, un flot de larmes s'échappa des yeux de la princesse, coulant sur ses pieds et ses bras de bois, brisant le sort et lui rendant son apparence normale.

Elle se mit aussitôt debout, ramassa la baguette de la sorcière et s'en servit pour tracer une rune, car elle aussi savait utiliser la magie. Un immense brasier engloutit la caverne, et l'on put entendre les gémissements de la sorcière à des lieues à la ronde.

Une fois l'incendie retombé, plus rien ne restait de la sorcière sinon un petit tas de

cendres d'un noir d'encre.

À cet instant précis, l'homme-ours fut ramené à la vie... sous les traits d'un jeune et beau prince ! Son aspect d'ours à l'esprit lent n'était que le fruit d'un sort maléfique que lui avait lancé la sorcière.

Le prince, toujours aux portes de la mort, demanda d'une voix faible :

« Votre Majesté... Pourquoi avez-vous pleuré pour moi ?

– En vous voyant mourir... Je me suis sentie emplie d'une terrible tristesse. Eussé-je su qu'il me suffisait de pleurer pour rompre le sort, je l'aurais fait bien plus tôt ! Je comprends maintenant que vous tentiez de m'aider, alors même que vous m'infligiez toutes ces souffrances.

– Je vous ai traitée d'horrible façon, Votre Majesté. Je vous en prie, pardonnez-moi...

– Bien sûr que je vous pardonne. Vous êtes une personne foncièrement bonne et je vous en suis réellement reconnaissante. S'il vous plaît, ne mourez pas... »

En entendant ces mots, le prince versa une dernière larme et poussa son ultime soupir.

Le Malesort

La princesse regarda longtemps le corps privé de vie du prince, avant de ramasser une nouvelle fois la baguette avec conviction.

Elle avait pris sa décision : elle lancerait le sort « Renaiscendres ».

Lorsqu'elle le fit, la caverne s'emplit d'une lumière blanche, qui comme elle luisait au-dessus du prince, insuffla la vie dans sa poitrine : le sort de la princesse l'avait ramené à la vie !

Mais au même instant, la princesse s'effondra sur le sol. Gisant à terre, elle leva les yeux et demanda au prince :

« Qui... êtes... vous ?

– Le sort "Renaiscendre" est un sort interdit, un Malesort, répondit-il plaintivement. Le prix à payer est terrible pour ceux qui le lancent. Vous avez payé de vos souvenirs... »

Et les yeux du prince s'emplirent encore une fois des larmes d'une terrible tristesse.

« Pourquoi pleurez-vous ? demanda la princesse, perplexe.

– Parce que quelque chose d'important a été brisé. »

Cependant, en entendant la réponse de la princesse, le prince ne put s'empêcher de sourire.

« Eh bien... peut-être qu'ensemble, nous pourrions le réparer ? »

Le cinquième conte

Le garçon qui voulait être dieu

Le magicien qui contrôlait les nuages

Jadis vivait un garçon doué de grands talents magiques.

À peine sut-il parler qu'il fut capable de lancer des sorts qu'aucun autre magicien ne maîtrisait, contrôlant les nuages du ciel et déplaçant à sa guise les océans immenses comme les hautes montagnes. En vérité, de tels exploits valurent au garçon plus d'honneurs qu'il n'en méritait, car il n'avait pas travaillé avec plus d'assiduité que les autres sorciers. Son don était inné, inscrit en lui depuis sa venue au monde.

Mais le garçon grandit dans la certitude qu'il avait été béni des dieux, et en vint à penser que sa place légitime était parmi eux, dans les cieux même. Sitôt cette pensée eut-elle traversé son esprit qu'il fut désireux d'en faire une réalité. Les garçons nés avec d'aussi remarquables pouvoirs ont rarement pour habitude de faire preuve de patience.

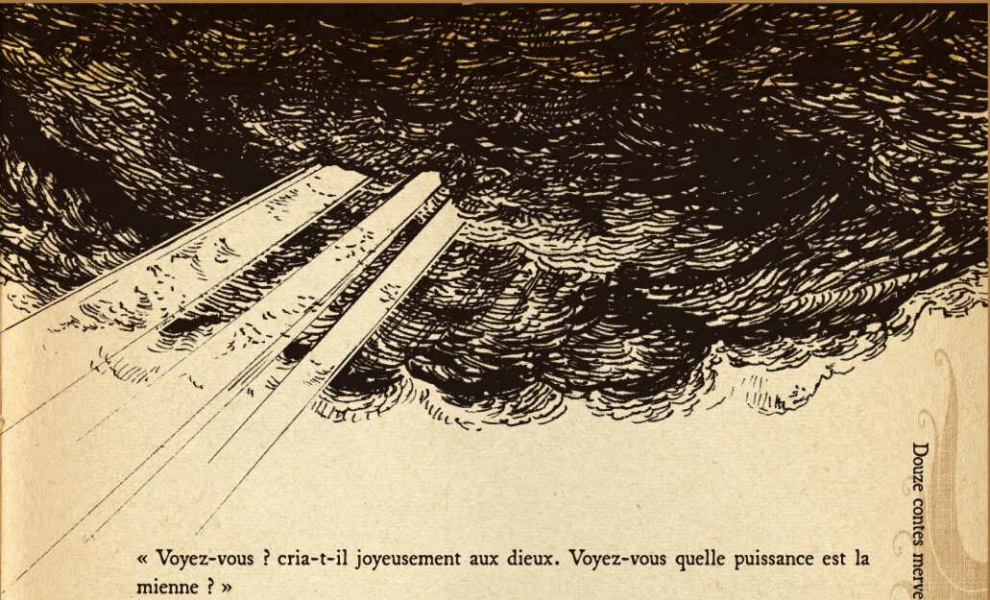
L'épreuve des dieux

Le garçon rejoignit le Jabal al-Dukhan, la plus haute montagne du monde, et grimpa à son sommet, se disant que les dieux l'entendraient bien plus clairement s'il s'approchait du ciel.

« Dieux, écoutez-moi, je vous en prie. Je suis le plus puissant magicien de ce monde. En vérité, nul homme vivant ne m'égale et je crois donc que ma place est parmi vous, dans les cieux. J'aimerais que vous m'acceptiez comme l'un des vôtres. »

En guise de réponse, les cieux claquèrent d'un énorme coup de tonnerre. L'insolence du garçon magicien avait éveillé l'ire des dieux. Le tonnerre fut suivi d'un éclair de foudre visant directement le garçon.

Mais il était prêt. D'un simple coup de baguette, il repoussa la foudre.



« Voyez-vous ? cria-t-il joyeusement aux dieux. Voyez-vous quelle puissance est la mienne ? »

Après un moment, une voix lui répondit depuis le ciel.

« Garçon, si tu te crois vraiment aussi puissant qu'un dieu, tu devras le prouver en surmontant cette épreuve. Viens-en à bout et ton vœu sera exaucé. »

En entendant ces paroles, le garçon sauta de joie, convaincu qu'il était que nulle épreuve n'était hors de portée de ses pouvoirs.

Soudain, l'obscurité fut totale. Le garçon n'avait aucune idée de l'endroit où il se trouvait et ne pouvait pas même distinguer sa main devant ses yeux.

La voix s'adressa à lui une fois encore.

« Garçon, ceci est le monde des Ténèbres. Ta tâche est de le supporter huit jours durant.

– Je n'ai donc rien d'autre à faire qu'attendre ? pensa le garçon, soulagé. Cela ne sera pas difficile. »

Mais la voix poursuivit.

« Il y a devant toi une porte, garçon. Tends la main, et tu pourras la toucher. De l'autre côté de cette porte se trouve le monde de la Lumière, contenant tout le savoir divin. Si tu y pénètres, tu deviendras l'un des nôtres. Cette porte, cependant, ne doit pas être ouverte avant que huit jours ne se soient écoulés. »

Sur ces derniers mots, la voix se tut et tout redevint silencieux.

Le garçon tendit la main devant lui. Bien qu'il ne pût la voir, la porte était là, comme l'avait dit la voix.

« J'ouvrirai cette porte, déclara fermement le garçon. J'attendrai huit jours complets, puis je deviendrai dieu et tout me sera révélé. »

Sept jours de ténèbres

Au départ, le garçon n'eut rien d'autre à faire que s'asseoir et ruminer sa difficile situation. Mais il ne fallut pas longtemps pour que toutes sortes de pensées commencent à envahir son esprit.

Quelles merveilles l'attendaient quand il deviendrait l'un des dieux ?

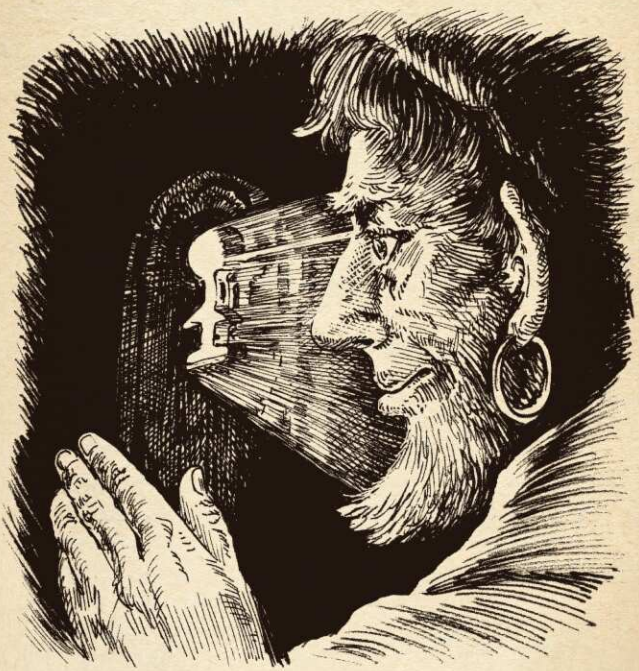
Quel genre de lieu était le ciel où vivaient ces derniers ?

Comment traiterait-il ses subalternes humains une foi qu'il serait un de leurs dieux ?

Et ainsi de suite... Il s'agitait de plus en plus, impatient de voir ce qui l'attendait quand il ouvrirait la porte menant au monde de la Lumière.

Il tint bon six jours et six nuits durant, mais au septième jour, le garçon était dévoré par la curiosité.

« Dans un seul jour, je deviendrai dieu, pensa-t-il. Cela ne prêtera sans doute pas à



conséquence si j'ouvre la porte un petit peu plus tôt. »

Il toucha de nouveau la porte et en suivit la surface régulière. Sa main finit par rencontrer une petite bosse, semblable au cache d'un trou de serrure. Le garçon le souleva timidement et regarda de l'autre côté.

Le feu d'une lumière aveuglante s'engouffra à travers le trou de la serrure, faisant reculer le garçon d'une coudée complète. Tout était incroyablement lumineux, pourtant il ne pouvait fermer les yeux. Le monde de l'autre côté de la porte dépassait l'imagination humaine du garçon. Sa grandeur et sa beauté semblaient transpercer son âme même.

« Le monde des dieux... »

Cette seule pensée le fit trembler, mais au même moment, il se trouva une nouvelle fois plongé dans les ténèbres.

L'œil errant

Le garçon avait échoué à l'épreuve. Il fut néanmoins autorisé à pénétrer dans les cieux et devint l'un des dieux, car ceux-ci avaient reconnu ses talents et fait preuve de compassion envers lui.

Ils ne pouvaient, en revanche, faire preuve de la même indulgence envers son œil, celui qui avait regardé en cachette le monde de la Lumière. L'œil fut donc condamné à errer pour l'éternité, désincarné, à travers les cieux.

L'œil du garçon magicien continue aujourd'hui encore à traverser le ciel, s'élevant parmi les oiseaux et observant le monde en contrebas.

Il ne peut cependant espérer atteindre les cieux où résident les dieux. Il est en effet piégé éternellement entre le monde des humains et celui des dieux.

Parfois, quand un mécontentement extrême le submerge, l'œil fond vers la surface de la terre, apportant dans son sillage un tourbillon dévastateur. Ces vents hurlant ont déjà, dit-on, détruit des villes et des forêts entières et sont à juste titre redoutés par les hommes ordinaires.

Ainsi, les conséquences de la sottise du garçon magicien sont encore perceptibles.

Le sixième conte

Mon autre Moi

Sur une colline

Ce qui suit est l'histoire extraordinaire d'une petite fille ordinaire...

Quand j'étais petite fille, j'avais les cheveux roux les plus flamboyants que l'on puisse imaginer et je vivais avec ma mère dans un petit village, niché au milieu des collines. Je n'avais jamais été douée pour la magie, mais j'adorais jardiner et je pouvais faire pousser toutes sortes de fleurs et d'herbes médicinales.

Derrière chez moi se trouvait une colline basse d'où l'on avait, au crépuscule, une magnifique vue. Chaque soir, je marchais jusqu'à son sommet et m'y asseyais sur une vieille et grosse souche pour admirer le soleil se coucher.

Un jour, ma mère se fit à la main une entaille, sur un verre que j'avais brisé. Bien qu'elle ait aussitôt nettoyé la plaie, comme elle me l'avait toujours appris, la coupure s'infecta très vite et dès le lendemain matin, elle fut prise d'une forte fièvre. Je prenais soin d'elle du mieux que je le pouvais, bien entendu, mais plusieurs jours passèrent sans que son état ne s'améliore.

Une nuit, m'étant finalement endormie après avoir longtemps pleuré d'inquiétude, je me réveillai en sursaut et me retrouvai debout devant une étrange porte. Je l'ouvris, en franchis le seuil... et me trouvai au sommet de ma colline favorite. Tout y était comme d'habitude, sauf une chose : une autre personne s'y trouvait, assise sur ma souche préférée et pleurant en silence.

Je pris une grande inspiration, en me disant : serait-il possible que la fillette assise sur la souche soit en réalité moi ? Ses cheveux étaient aussi roux que les miens et flamboyaient tel un rubis dans le soleil couchant.

Le bel oiseau bleu

Je me sentais moi-même très triste, mais la petite fille sur la souche semblait absolument inconsolable. Emplie de peine pour elle, je lui demandai :

« Est-ce que ça va ? Pourquoi pleures-tu ? »

La petite fille leva alors vers moi son visage en pleurs, me causant un nouveau choc. Il était exactement semblable au mien !

« Je n'ai pas fait attention... et mon oiseau s'est envolé, dit-elle. Oh, je l'aimais tellement...

– C'est donc pour ça que tu pleures. Tu sais, moi aussi je n'ai pas fait attention. Et j'ai rendu ma mère malade... »

Je réfléchis, puis je lui demandai :

« Quel genre d'oiseau était-ce ?

– Il était bleu. D'un bleu vif. Il était tellement beau...

– ... Les yeux de ma mère sont bleus, eux aussi, soupirai-je, mais ils ne brillent plus comme ils le faisaient avant qu'elle ne tombe malade. »

Nous continuâmes à parler pendant un petit moment, et il ne nous fallut pas beaucoup de temps pour devenir de grandes amies. Elle aussi adorait jardiner et aimait regarder le coucher de soleil depuis le haut de la colline. C'était comme si nous partagions absolument tout. Pour finir, je lui dis :

« Tiens, prends ceci. C'est une fleur que j'ai fait pousser. Elle porte le nom "d'accueil chaleureux" et les oiseaux l'adorent. Peut-être qu'elle pourra faire revenir ton oiseau bleu. »

J'avais déjà placé certaines de ces fleurs au chevet de ma mère pour l'aider à se sentir mieux, et d'autres dans ses cheveux.

« Merci ! dit la petite fille en souriant. Oh là là, elle sent vraiment très bon. Dis, voudrais-tu venir chez moi ? »

Je hochai la tête et nous partîmes aussitôt toutes les deux, descendant la colline jusqu'à la maison de la fillette. Elle plaça la fleur que je

lui avais donnée près de la fenêtre.

Très vite, nous entendîmes un bruit.

« Piou, piou, piou. Cui, cui, cui ! »

Et un oiseau bleu pénétra en voletant par la fenêtre.

« Chichi ! » s'écria la fillette, reconnaissant son animal disparu.

L'oiseau s'était dirigé tout droit vers le vase contenant la fleur. Il semblait un peu malhabile, comme si l'une de ses ailes était blessée, mais je ne pouvais m'empêcher d'être heureuse que « l'accueil chaleureux » que j'avais offert à la petite fille ait fait revenir son oiseau.

Le réveil et la fin du rêve

D'un seul coup, je me trouvai de nouveau face à la drôle de porte. Je la franchis et me retrouvai allongée dans mon lit.

« Ce n'était qu'un rêve », soupirai-je.

Je repoussai les draps d'un geste et me rendis dans la chambre de ma mère. À ma grande surprise, elle ne s'y trouvait pas. Entendant un bruit dans la cuisine, je dévalai les escaliers.

« Maman ! m'écriai-je.

– Bonjour ! répondit-elle joyeusement.

Tu as dû te demander où j'étais passée. Je me suis sentie tellement mieux en me réveillant ce matin ! Bon, que dirais-tu d'un petit-déjeuner ? Je suis affamée ! »

Et les yeux bleus de ma mère brillaient de nouveau...

Chaque personne en ce monde possède une âme sœur : un être, dans un autre monde, avec lequel elle partage son âme. Les destins des âmes sœurs sont intimement liés et il arrive parfois qu'ils se superposent. Si un jour il vous arrive de franchir une drôle de porte, ne soyez donc pas surpris de rencontrer, de l'autre côté, quelqu'un qui vous ressemble comme deux gouttes d'eau !

Le septième conte

Comment la petite fille devint reine

La petite fille

À XANADU, le royaume dans les nuages, les régnants avaient toujours possédé de nombreux pouvoirs mystérieux, celui de pouvoir énoncer des prophéties visionnaires n'étant pas l'un des moindres. Ceci est l'histoire de l'une de ces dirigeantes, dont on attendait pourtant si peu lorsqu'elle monta sur le trône pour la toute première fois...

La nouvelle dirigeante de Xanadu était une petite fille, faible et froussarde. Bien que l'endroit fût paisible, avec un climat tempéré et peu voire pas de monstres, Xanadu n'avait jamais connu de régent froussard. Cette idée était en soi simplement grotesque.

La fillette elle-même se savait peureuse, n'ayant jamais, depuis sa venue au monde, fait montre de courage ou d'audace. Elle avait peur de dormir seule et l'idée d'être dans le temple, de nuit, la remplissait d'une sainte frayeur. Bien qu'elle clamât posséder toutes les réserves de courage nécessaire en cas de besoin, elle en aurait sans doute manqué si on lui avait demandé de faire face à un géant, un dragon, ou même un lion.

Entourée d'adultes, la petite fille menait une vie solitaire et ennuyeuse. Elle n'avait pas d'amis et devint très renfrognée. En conséquence, tout le monde la supposait humble et sage, car la plupart de celles qui s'élevaient au rang de dirigeantes de Xanadu étaient de puissantes magiciennes, souvent assez imbues d'elles-mêmes. Bien que sans fondement, la légende de la sagesse de la petite fille lui assura un règne très paisible, dépourvu des tensions ou des conflits internes qui avaient terni ceux de ses prédécesseurs.

De sinistres rumeurs

ELLE NE régnait pas depuis longtemps quand il apparut qu'un dragon avait élu domicile près de Xanadu, dans une grotte aux proportions cyclopéennes. Hélas, ce n'était pas un dragon ordinaire. On racontait qu'il était aussi grand qu'un château, foncièrement mauvais et doté d'une queue longue de deux fois trois lieues. Ces sinistres rumeurs enflèrent, comme elles le font toujours, et lorsqu'elles parvinrent au palais, elles suscitèrent un émoi certain à la cour. Après de nombreuses discussions animées, on parvint à une conclusion. La dirigeante, la petite fille, devait être envoyée pour régler le sort du dragon. Bien qu'elle fût encore jeune, tout le monde la pensait à la fois sage et courageuse, et l'on conclut donc que son âge n'avait pas d'importance. N'ayant dès lors d'autre choix que d'accomplir le devoir qui lui avait été assigné, la petite fille partit pour la caverne du dragon.

Un lieu sauvage

LA LUNE DÉCROISSANTE éclairait à peine la lugubre caverne et de grosses gouttes humides tombaient sur la tête de la petite fille tandis qu'elle progressait dans les ténèbres, serrant nerveusement sa baguette. Elle tremblait de peur mais savait malgré tout qu'elle n'avait guère d'autre choix que de continuer à avancer. Après tout, elle était la dirigeante de Xanadu, et les dirigeants doivent faire preuve de courage, quelle que soit la peur qu'ils éprouvent.

S'étant profondément enfoncée dans la grotte, la fillette rencontra finalement le dragon. Il n'était pas aussi gros qu'elle l'avait craint, mais aurait néanmoins été plus que de taille contre une petite fille comme elle. Cependant, il était blessé. L'une de ses ailes était cassée et il était incapable de voler. En réalité, il n'avait absolument aucun moyen d'échapper aux sorts de la petite fille. La chance semblait avoir tourné en sa faveur. C'est alors que le dragon tourna la tête vers elle et lui dit :

« Tu es venue seule ? J'imagine que tu savais que j'étais blessé. Je mourrai certainement bientôt. Tout ce que tu as à faire, c'est attendre, et ton devoir sera accompli. »

Mais la petite fille sortit sa baguette et se mit à tracer une rune. Le sort qu'elle lança commença à soigner les blessures du dragon. Comme elle était très jeune, il fallut longtemps pour que la magie de soin opère, mais à aucun moment sa concentration ne faiblit.

« Si tu me soignes, je risque de te pourchasser et de te manger. Es-tu bien sûre de

ce que tu fais ? »

La petite fille réfléchit un moment avant de répondre poliment :

« Je n'aimerais pas être mangée, mais je ne vois pas pourquoi tu devrais mourir. Peut-être que nous pourrions passer un accord ? Si tu promets d'épargner ce royaume, je soignerai ton aile. »

Le dragon ne répondit pas, se contentant de fixer la fillette de ses yeux flamboyants. Une fois son aile totalement guérie, le dragon prit la petite fille, la plaça sur son large dos et marcha hors de la caverne. Pliant son aile tout juste guérie, il emporta la fillette jusqu'au sommet d'une haute montagne. Une fois là, il sembla grandir sous les yeux de la petite fille. Pour finir, il commença à ressembler au dragon de la taille d'un château que les courtisans de Xanadu avaient évoqué. On aurait même pu le croire capable d'en avaler un trois fois plus gros.

« Ceci est ma véritable apparence, déclara le dragon. Tu es certes faible, mais aussi courageuse et bonne. Mon intention première était de dévorer chacun de tes sujets, mais j'ai décidé de respecter notre accord et d'épargner ce royaume. »

Les mots gentils du dragon touchèrent profondément la petite fille, et tout deux devinrent de grands amis. Le dragon rétrécit, reprenant sa taille réduite, remit la fillette sur son dos et ils partirent ensemble pour Xanadu. Quand ils parvinrent à la cité, le dragon reprit sa taille véritable. Lorsque la petite fille expliqua aux gens de la cour ce qui s'était passé, ils réalisèrent qu'elle n'était pas seulement courageuse et avisée, mais aussi d'une grande bonté. À compter de ce jour, on ne parla plus d'elle comme de « la petite fille », mais elle devint « la reine des Cieux ». Elle n'oublia jamais son ami dragon et ils parlèrent souvent ensemble jusqu'à la fin de leurs jours.

Le huitième conte

Le jeune berger

Le fils paresseux

DEUX BERGERS, le père et le fils, travaillaient ensemble dans les champs. Le père surveillait les moutons du matin jusqu'au soir, arpentant constamment le pâturage, à l'affût des loups. Le fils, en revanche, passait ses journées à paresser, le regard dans le vague, sans jamais lever le petit doigt pour aider son père.

Un jour, celui-ci se tourna vers son fils et lui dit avec regret :

« Je me fais vieux et je devrai bientôt me retirer. Bien que tu sois mon unique fils, il est évident que tu ne montres pas le moindre enthousiasme pour le métier de pâtre. Je commence à me dire que je ferais mieux de confier mon troupeau à quelqu'un d'autre. »

Le fils fut très ébranlé, car le troupeau était son unique moyen de subsistance, et il décida de commencer à aider son père dans les champs, courant après les moutons, s'occupant de l'herbe et ainsi de suite. Hélas, il se fatigua bien vite de ces tâches. Ne sachant que faire, le fils se dit qu'il devait aller prendre conseil auprès du Vieux Chenu, un très vieil arbre caché dans la forêt de Boisobscur et doté d'une infinie sagesse en toutes choses.

« Ô, Vieux Chenu, n'existerait-t-il pas un fruit quelconque que je puisse manger pour susciter mon enthousiasme ? demanda le fils, tracassé.

– Je regrette, mais une telle chose n'existe point, répondit le Vieux Chenu. Il existe cependant une fontaine cachée tout au fond d'une forêt voisine. Boire de son eau permet de regagner une bonne dose d'énergie. »

La fontaine

LE FILS partit dans la direction que lui avait indiquée le Vieux Chenu et finit par arriver à la fontaine. Il effleura de sa main sa surface fraîche et se dit :

« Je devrais rapporter un peu de cette eau avec moi ». Mais il réalisa aussitôt qu'il n'avait avec lui aucun récipient dans lequel la transporter.

« Hélas, je vais devoir rentrer à la maison bredouille... » se lamenta-t-il.

Il était prêt à rentrer chez lui pour en rapporter une cruche quand il décida de goûter une gorgée de l'eau de la fontaine. Instantanément, il sentit monter en lui une grande énergie, comme l'avait prédit le Vieux Chenu, et utilisa sa hache pour abattre un arbre tout proche, y taillant un pichet presque aussi grand que lui.

Une fois le pichet terminé, le fils le remplit d'eau de la fontaine et prit le chemin du retour. Le récipient était très lourd et la route était longue. Il faillit abandonner plusieurs fois, mais chaque fois que l'envie de renoncer se faisait sentir, il s'arrêtait au bord du chemin pour boire une autre gorgée du pichet et finit ainsi par arriver chez lui.

« J'ai là-dedans assez d'eau pour une vie entière », pensa-t-il avec un soupir de soulagement. Il était très fatigué et s'écroula dans son lit, où il dormit jusqu'au matin.

Le pichet

LE FILS se réveilla de son lourd sommeil et décida de boire une autre gorgée de l'eau du pichet.

« Oh ! Je me sens déjà plein d'énergie ! » s'exclama-t-il joyeusement, et il se mit à accomplir ses tâches deux fois plus vite qu'à l'accoutumée. Ce faisant, il se dit que personne d'autre ne devait boire la précieuse eau du pichet.

Les jours qui suivirent, il passa une grande partie de son temps à s'assurer que personne ne s'approchait de son pichet, tout en veillant à accomplir en même temps ses autres corvées car il savait que son père serait sinon très en colère. Dès qu'un villageois approchait du pichet pour y boire, le fils interrompait son propre travail pour lui offrir une tasse emplie d'une eau différente afin d'éviter de gâcher l'eau de son pichet. Il hésitait aussi à gaspiller l'eau de la fontaine pour lui-même, et travaillait donc très dur chaque jour sans y toucher.

Mais au bout d'une journée particulièrement chaude, après qu'il eut travaillé dur dans les champs, il se rendit compte qu'une chose terrible s'était produite...

L'eau

L'EAU s'était évaporée sous la chaleur brûlante du soleil. Quand le fils comprit que l'eau dont dépendait son avenir avait disparu, il fut envahi par le désespoir et se laissa tomber sur l'herbe.

La vue du fils allongé à terre suscita l'inquiétude des villageois et tous se précipitèrent pour voir s'il allait bien, car il avait gagné au village la réputation de quelqu'un de gentil et de travailleur grâce à toutes les tasses d'eau qu'il avait coutume d'offrir aux villageois assoiffés.

Tandis qu'il était allongé, certains d'entre eux lui firent boire un peu d'eau, et il fut abasourdi par son goût délicieux. C'était l'eau la plus fraîche, la plus pure qu'il avait jamais bue, et de surcroît, elle lui offrit le même regain d'énergie que l'avait fait l'eau de la fontaine.

Son père se plaça près de lui et lui dit gentiment :

« Aucune eau au monde ne peut se comparer à la première gorgée que l'on boit après avoir transpiré toute la journée. En tout cas, je crois qu'elle est de loin bien meilleure que l'eau de cette fontaine » car le père savait que son fils s'était rendu à la fontaine.

Le fils se remit debout et sourit à son père en retour.

« Tu as raison, Père. Elle est bien meilleure, de loin. »

Un dur labeur porte en soi sa propre récompense.

Le neuvième conte

Les fabricants de flûte

Les quatre frères

Dans un lointain royaume vivaient jadis quatre frères. Leurs parents étaient morts tous les deux, et ils avaient grandi dans la pauvreté, mais malgré cela, les frères étaient devenus célèbres et jouissaient d'une excellente réputation.

Le premier d'entre eux était très fort. Un jour, alors que le royaume avait besoin d'un nouveau lac, il souleva du sol une pierre plus grosse que trois dragons, dégageant ainsi un grand trou. Il emporta ensuite la pierre jusqu'au sommet de la plus haute montagne du pays, de crainte qu'elle ne gâche la vue de quiconque. Le roi ne put cacher son ravissement en voyant le trou qui s'emplissait doucement d'eau.

Le second frère était le plus grand artiste du pays. Il se rendit au sommet de la montagne, tailla de magnifiques sculptures dans la pierre apportée là par son frère et les offrit au roi, rendu pour la première fois de sa vie muet devant leur beauté.

Le troisième frère était connu pour être un artisan hors pair. Il prit les sculptures réalisées par son frère, fit dresser entre elles de solides murs, créant ainsi un imposant château. Il utilisa même les morceaux de pierre restants pour ériger une horloge en état de marche. Le roi était époustouflé de voir qu'elle indiquait toujours l'heure juste, alors même qu'elle était faite de pierre.

Le roi avait désormais un nouveau château, qu'il considérait comme le plus somptueux, le mieux défendu et le plus confortable au monde. Les frères étaient ravis et devinrent vite pleins d'assurance, chacun d'eux pensant être le plus grand homme vivant.

« C'est moi que le roi devrait remercier d'avoir un château aussi fantastique. Après tout, c'est moi qui ai porté cette pierre jusqu'en haut de la montagne. Toi, tu as certes sculpté les rochers et toi, tu les as en effet rassemblés, mais si je n'avais pas apporté cette pierre là-haut dès le départ, rien de tout cela n'aurait pu se produire, déclara le premier des frères.

– Tsss ! Mais le roi n'aurait jamais posé les yeux sur le château si je n'avais pas réalisé ces magnifiques sculptures ! répliqua le second frère.

– Pourtant, c'est moi qui ai pris ces sculptures pour en faire un château. Qu'est-ce qu'un roi aurait bien pu faire de sculptures, aussi belles soient-elles, dites-moi un peu ? »

Au bout de quelque temps, ces échanges devinrent si désagréables que les trois frères décidèrent

de vivre séparément, aux frontières est, ouest et sud du royaume.

Seul le plus jeune des quatre frères ne ressemblait pas à ses trois aînés. Il n'excellait en rien et était faible et maladroit. Ses aînés se moquaient de lui constamment, mais le benjamin était d'une nature douce et ne tenait guère compte de ces insultes. Il s'inquiétait cependant de voir ses frères vivre séparés et décida de leur rendre visite séparément.

Un épais brouillard

Très peu de temps après, un désastre frappa le royaume. Un épais brouillard recouvrit la totalité du pays, bloquant tous les rayons du soleil cent jours durant. Les récoltes cessèrent de pousser, les gens commencèrent à se sentir mal, mais le pire de tout était que le brouillard avait mis un terme à toute musique, car il était devenu tout simplement impossible de l'entendre à travers l'épaisseur de la brume. Le royaume tout entier prit un air funèbre et silencieux, pourtant la source du brouillard restait un mystère.

Une nuit, alors que le roi dormait à poings fermés, il fit un rêve étrange. Dans celui-ci, quelqu'un lui disait que la seule manière de dissiper le brouillard était de jouer d'une flûte particulière : la plus belle flûte au monde. À son réveil, le roi convoqua immédiatement les trois frères qui avaient bâti son château et leur ordonna de fabriquer une telle flûte. Comme ils ne se parlaient plus depuis longtemps, les trois frères refusèrent de travailler ensemble, et chacun partit sculpter la sienne.

« Je suis le seul capable de créer une flûte digne d'un roi, dit l'un d'eux. Un tel exploit est parfaitement hors de votre portée à tous les deux.

– Tsss ! Tu ferais mieux de parler pour toi-même, rétorqua le second. Ma flûte sera la plus raffinée, vous vous en rendrez vite compte.

– Vantez-vous si vous voulez ! dit le troisième avec dédain. Chacun sait que la meilleure sera la mienne ! »

Et les disputes continuèrent.

Au bout d'un certain temps, tous trois eurent terminé leur flûte et allèrent la présenter au roi et à ses sujets. Le royaume tout entier se réunit sur les rives du lac créé par le premier frère, attendant avec impatience le début de la présentation.

Le premier des frères saisit sa flûte, qui était très grosse et faite en pierre, et souffla. Il eut beau s'escrimer, la flûte ne produisit pas un son. Le roi tourna alors son attention vers le second frère. Sa flûte était un instrument magnifique et délicat, fait d'argile, mais lorsqu'il souffla dedans, elle non plus ne produisit pas le moindre son. Le roi commençait à s'agiter et ordonna vivement au troisième frère de souffler dans son instrument. Sa flûte était taillée d'une pièce dans un os, les trous percés au bon endroit, mais elle n'émit pas une seule note. Le roi, furieux, chassa les frères hors de sa vue.

La plus belle flûte du monde

Plusieurs jours après, le roi se réveilla au son de la flûte dont il avait rêvé. C'était un son magnifique, de ceux qui purifient le cœur, et qui fit monter les larmes aux yeux des membres de la famille royale, des ministres, des soldats, des laboureurs, et même du chat du boulanger, que beaucoup croyaient sourd. Tandis que la flûte jouait, l'épais brouillard qui avait envahi le royaume commença à se dissiper.

Le roi était bien évidemment ravi et se mit à chercher la source de ce son délicieux. Se fiant à ses oreilles, il finit par atteindre la maison du quatrième frère. Il y trouva ce dernier et ses trois frères, des larmes dans les yeux.

Le roi commença par manifester sa gratitude au plus jeune d'entre eux, qui l'interrompit poliment :

« Hélas, cette flûte n'est pas mon œuvre. Ce sont mes trois frères qui l'ont créée. »

Il entreprit alors de raconter tout ce qui s'était passé.

Le benjamin avait rendu chaque jour visite à ses trois frères, espérant les convaincre de travailler

à nouveau ensemble, comme autrefois, mais ces entêtés ne voulaient rien entendre. Au bout de quelque temps passé à voyager de ci, de là, du sud à l'est, puis à l'ouest, et dans l'autre sens, tous ses efforts finirent par avoir raison de sa santé et il s'écroula. Quand ses trois aînés apprirent ce qui s'était passé, ils furent désolés pour leur plus jeune frère et allèrent lui rendre visite durant sa convalescence.

Le plus âgé d'entre eux lui rendit visite en premier.

« Puis-je faire quelque chose pour toi ? demanda-t-il.

– Oui, en effet. Rends-toi dans la forêt et coupe le plus grand arbre que tu y trouveras. Taille-le ensuite en petits morceaux et apporte-les moi ici. »

Pensant qu'il désirait du bois pour alimenter le foyer et se réchauffer dans cet épais brouillard, le frère aîné accepta de faire ce qu'il lui demandait.

« Entendu, petit frère, dit-il, je vais commencer à le couper tout de suite.

– Merci », répondit le plus jeune frère depuis son lit, et bien vite, l'autre rentra, un sourire sur le visage et une pile de bûches sous le bras.

Le second jour, le deuxième frère vint rendre visite au plus jeune.

« Puis-je faire quelque chose pour toi ? » demanda-t-il. Le plus jeune lui apporta alors l'une des bûches coupées pour lui par son frère aîné.

« Oui, en effet. Sculpte pour moi quelque chose de magnifique dans cette bûche. Pourquoi pas une flûte ? »

Pensant que son frère souhaitait pour sa chambre une décoration afin de se sentir mieux, le second frère accepta sans la moindre hésitation.

« Entendu, petit frère, dit-il, je vais commencer à la sculpter tout de suite.

– Merci », répondit le plus jeune frère depuis son lit, et très vite, le deuxième frère revint, une magnifique flûte en bois sous le bras.

Le jour suivant, le troisième frère vint visiter son benjamin.

« Puis-je faire quelque chose pour toi ? » demanda-t-il. Le plus jeune lui apporta alors la flûte sculptée par le second frère.

« Oui, en effet. Aurais-tu la gentillesse de percer pour moi quelques trous dans cette flûte ? »

Pensant que son jeune frère voulait avoir quelque chose pour se divertir pendant qu'il était souffrant, le troisième accepta avec joie.

« Merci, répondit le plus jeune frère depuis son lit quand son aîné revint avec la flûte terminée. Mais j'ai en réalité une dernière demande.

– Bien sûr, petit frère. Qu'est-ce que c'est ?

– Appelle nos deux autres frères et demande-leur de venir ici. »

Bien que ce dernier haït ses aînés, il pouvait difficilement repousser la demande de son frère malade, tant celui-ci semblait en piteux état, et accepta d'aller les chercher.

Rassemblés sous le même toit, les trois frères ne se regardaient pas et se parlaient encore moins.

Au milieu du silence, le plus jeune sortit alors la flûte qu'ils avaient fabriquée et la porta à ses lèvres.

Dès qu'il commença à jouer, les trois autres se mirent à pleurer, réalisant à quel point ils avaient été sots. En écoutant le son de la flûte, ils se rappelèrent les jours qu'ils avaient autrefois passés ensemble : leur humble demeure, leurs parents qui les avaient tant aimés, les jours durant lesquels ils s'étaient soutenus et entraidés avant de voir leur renommée grandir.

Les quatre frères continuèrent à pleurer, comprenant que chacun n'était vraiment remarquable que lorsqu'il travaillait avec les autres, tous les quatre ensemble. Tous les quatre, en effet, car seul le plus jeune d'entre eux avait été capable de tirer de leur flûte une note pure. Les larmes qu'ils versèrent furent les plus belles au monde, car c'était là des larmes d'amour.

Après avoir fini d'écouter le récit du jeune frère, le roi décida de leur attribuer à tous les quatre une médaille spéciale. À compter de ce jour, les frères décidèrent de travailler toujours ensemble, et ils vécurent heureux à jamais.

Le dixième conte

La machine volante

Le rêveur

Il y avait jadis un garçon qui passait toutes ses journées l'air étourdi, à rêver qu'il filait dans le ciel.

Quand il était tout petit enfant, il n'arrêtait pas de demander aux magiciens de le faire léviter quelques instants. C'étaient de délicieuses expériences mais lui-même n'était pas doué pour la magie. Comme il détestait d'ailleurs les leçons en tout genre, il n'avait aucun espoir de devenir un jour magicien, mais il continuait de rêver qu'il volerait un jour. Rien ne le pouvait faire renoncer à ses rêves !

Un beau jour, le garçon partit en voyage pour un autre monde. À cette époque, un tunnel reliait en effet les deux mondes et il était facile pour chacun de voyager de l'un à l'autre.

Le garçon savait que dans cet autre monde, la magie n'existait pas, ce qui voulait

dire que personne ne pouvait voler. Il avait cependant entendu circuler des rumeurs sur un peintre qui y vivait et qui rêvait de s'envoler vers les cieux, tout comme lui.

À peine fut-il arrivé dans l'autre monde que le garçon se dirigea droit vers la maison du peintre, mais quand il y parvint, il n'y avait personne sur place ! Se sentant plein d'audace, le garçon décida d'y jeter un œil par lui-même. La première chose qu'il vit en entrant chez le peintre fut un magnifique dessin, l'esquisse d'une étrange machine fixée à quelque chose qui tournait très vite.

Cela ne faisait aucun doute : cette machine-là pouvait voler !

« Quel dommage, pensa le garçon, que dans mon monde, la magie soit si répandue que personne ne s'embarrasse d'inventer des objets comme celui-ci ! »

Rouge d'impatience, il traça un calque du dessin du peintre et le rapporta avec lui dans son monde.

Après avoir travaillé dur pendant plusieurs années, le garçon termina la construction de la machine et pour la première fois de sa vie, fut capable de voler !

« C'est le plus beau moment de ma vie ! » pensa-t-il avec un large sourire. Même si ce n'était à chaque fois que pour quelques secondes, il était enfin capable de vivre son rêve.

Le sage et le jeune magicien

Peu de temps après qu'il eût fini de construire la machine volante du peintre, le garçon reçut la visite d'un sage qui lui parla très solennellement :

« Tu dois te débarrasser de tout le savoir que tu as glané dans l'autre monde. »

Le garçon fut abasourdi.

« Mais pourquoi ?! demanda-t-il. Cette machine me permet de voler dans le ciel ! C'est ce que j'ai toujours voulu !

– Utiliser une machine pour parvenir à quelque chose que seule la magie doit permettre est presque comme empoisonner ce monde.

– Empoisonner ?! Pourquoi serait-ce un poison ?

– La magie ne peut être utilisée que par ceux dont le cœur est pur et qui ont suivi la formation adéquate. Les magiciens empruntent une partie des forces de la nature et l'utilisent au bénéfice des humains. Seul celui qui a un cœur pur, non corrompu par le mal, en est capable. Utiliser des machines pour triompher de la nature n'est pas le

comportement de quelqu'un dont le cœur est pur. »

Ce que le sage voulait dire, c'est que n'importe qui pouvait utiliser une machine pour manipuler la nature, même ceux qui n'avaient pas reçu la formation nécessaire, ou les êtres maléfiques. Les machines donnaient aux humains ordinaires des pouvoirs que seuls les dieux et les magiciens auraient dû avoir.

Bien qu'il lui en coûtât de l'admettre, le garçon savait que le sage disait vrai et tendit à contrecœur son calque du dessin du peintre. C'est alors qu'un jeune magicien qui les avait observés intervint :

« Vénérable Sage, la magie n'avait-elle pas pour intention initiale de faciliter nos vies ? Si les machines parviennent au même résultat, pourquoi ne devrions-nous pas les utiliser ?

– Parce que les machines peuvent être utilisées par les mauvaises personnes, pour de mauvaises raisons », répondit le sage, agacé.

Mais le jeune magicien ne se laissa pas démonter.

« J'ai été dans l'autre monde et je sais comment les choses fonctionnent, là-bas. Certaines personnes appelées "scientifiques", ce sont eux qui fabriquent les machines, sont capables de véritables prouesses ! Ils peuvent mélanger le fer à d'autres métaux rares pour créer ce qu'ils appellent des "alliages", assez solides pour labourer même les sols les plus caillouteux. Vous ne pouvez nier que la vie des fermiers en est par conséquent grandement facilitée !

– Vous ne croyez pas réellement que tous ces "scientifiques" cherchent à améliorer la vie des gens ? rétorqua le sage. Ne pensez-vous pas que, peut-être, certains souhaiteraient utiliser leurs machines pour contrôler les gens, pour les soumettre à leur volonté ? »

Le jeune magicien resta un moment sans voix, mais il retrouva bien vite sa langue.

« Ne peut-on en dire de même de la magie ? Certaines personnes ne cherchent-elles pas à l'utiliser pour accroître leur propre influence ? »

Le garçon essayait de suivre la conversation entre le sage et le jeune magicien, mais ils utilisaient beaucoup de mots compliqués et il avait du mal à les comprendre. Au fond, tout ce qu'il désirait, c'était voler.

Un rêve devenu réalité !

Dans les années qui suivirent, de plus en plus de personnes rendirent visite à l'autre monde. Elles étaient sans cesse plus étonnées et impressionnées par les machines qu'elles y voyaient et se dépêchaient de rentrer chez elles pour en parler à tout le monde.

Les sages comprirent que quelque chose devait être fait, car la technologie de l'autre monde mettait en péril l'équilibre du leur. Ils décidèrent de sceller le tunnel vers l'autre monde, afin que la place de la magie dans la société ne soit plus jamais mise en danger.

Visiter l'autre monde n'était toutefois pas totalement interdit : les puissants magiciens pouvaient toujours lancer le sort appelé « Portail » et voyager vers l'autre monde dès qu'il leur plaisait !

Quand le garçon, qui était entretemps devenu un jeune homme, entendit ce que les sages avaient fait, il fut terriblement déçu.

« Malédiction ! pensa-t-il. Je ne vais plus jamais pouvoir visiter l'autre monde ! »

Pourtant, il rêvait toujours de voler, peut-être même plus que jamais ! Ayant réfléchi à cela tout un jour durant, il eut finalement une idée.

« Et si je construisais une machine alimentée par la magie ? Les sages n'y verraient sans doute aucun inconvénient ! Elle sera magique, mais drôlement bien construite et je pourrai la piloter comme je le veux ! »

Après plusieurs mois de labeur, la machine volante magique du jeune homme était terminée. Sa puissance magique avait été fournie, vous vous en doutez, par le jeune magicien qui s'était disputé avec le sage bien des années auparavant.

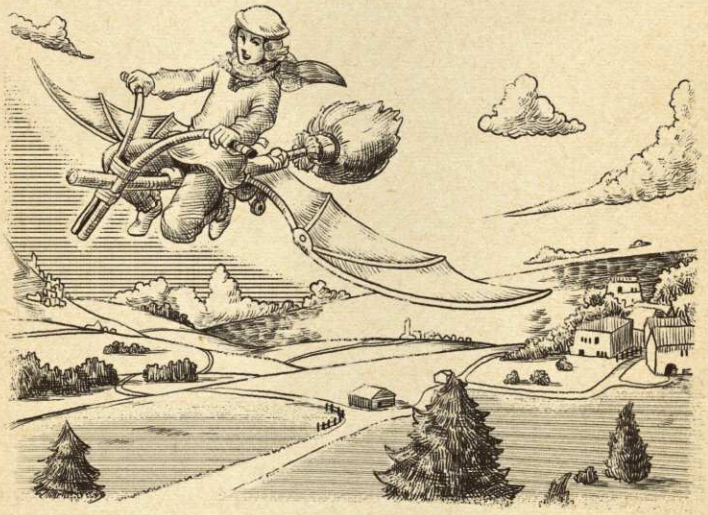
Une fois que la dernière touche fut mise, l'heure était venue de faire un vol d'essai. Le jeune homme enfourcha sa machine et décolla vers le ciel. Les ailes de la machine battaient doucement tandis qu'elle glissait dans les airs, et son moteur enchanté lui permettait de rester dans le ciel plusieurs heures durant.

Au milieu de son vol d'essai, il regarda vers le bas. Les moutons dans les champs étaient aussi petits que des muscardins et il pouvait voir au loin les vagues de l'océan briller dans le soleil matinal.

« Je crois que nul être vivant n'a jamais été plus heureux ! » pensa le jeune homme avec bonheur.

Il était en effet bien trop absorbé par le paysage pour avoir la moindre pensée sur les conséquences que sa nouvelle machine aurait sur le monde.

En eut-il connu l'impact, soyez sûrs qu'il n'aurait pas été aussi ravi !



Le onzième conte

L'arbre et la pierre

Le plus grand arbre de Boisobscur

Boisobscur est une forêt verdoyante et très dense, située dans la partie nord du continent aujourd'hui connu sous le nom d'Aestiva. Bien qu'on y trouve de magnifiques cascades cristallines et autres sites d'un intérêt moindre, les voyageurs se rendent surtout à Boisobscur pour un grand arbre connu sous le nom de « Vieux Chenu ».

Princes comme manants rendent visite à cet arbre dans l'espoir de glaner un peu de connaissance, car la grande sagesse et la bienveillance du Vieux Chenu ont conduit les hommes à le considérer comme « l'Ancêtre du monde », bien qu'un tel titre n'existe pas officiellement.

Le voyage du jeune arbre

Rien de particulier ne distinguait l'arbre qui deviendrait plus tard le Vieux Chenu lorsque ses premières pousses vertes sortirent du sol, il y a bien des siècles. L'arbre poussa, comme poussent tous les arbres, année après année, ses branches se tendant vers le ciel à la recherche du soleil et ses racines s'enfonçant plus profondément pour trouver de l'eau.

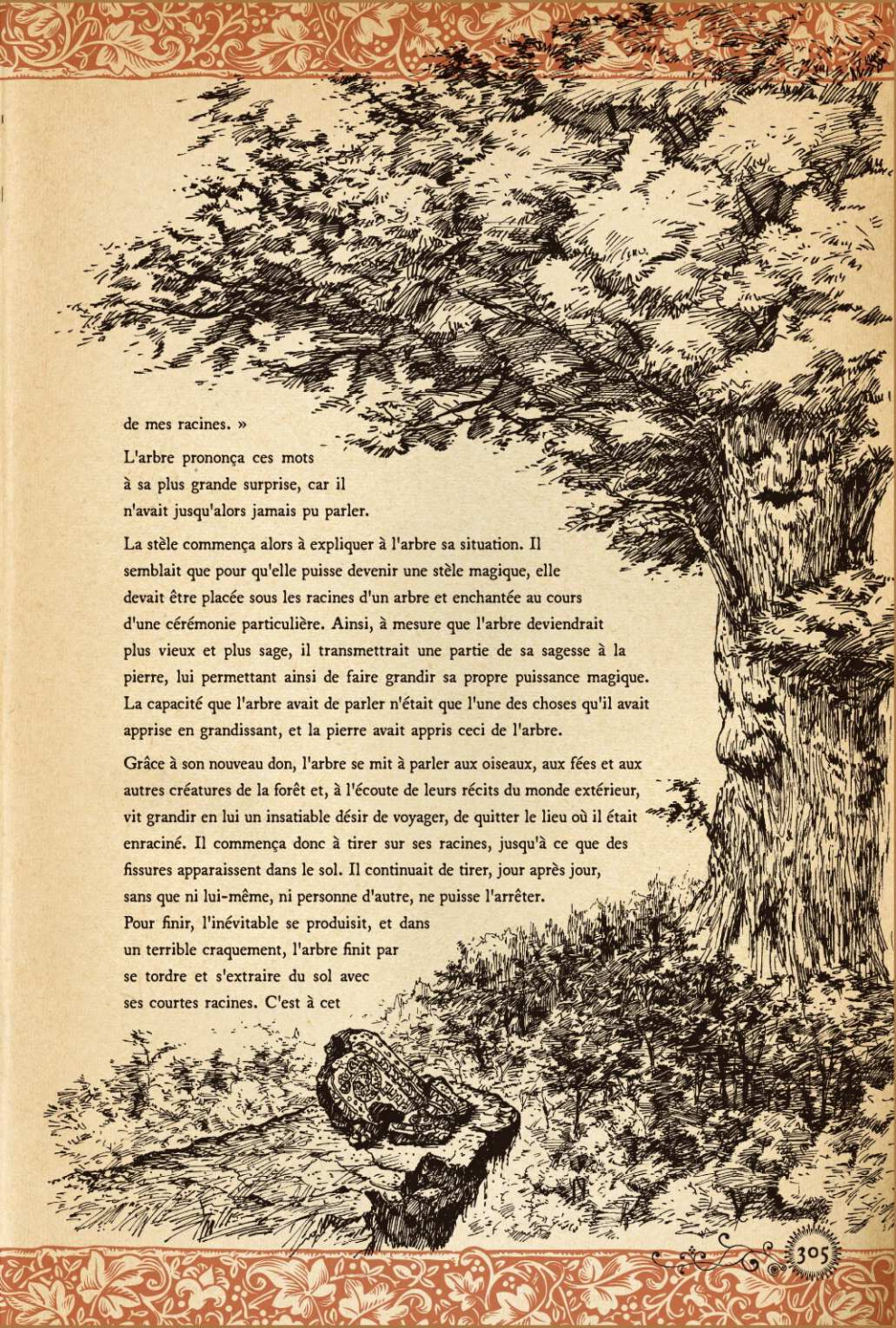
Un beau jour, alors qu'il n'était encore qu'un jeune arbrisseau, il fut déterré par un groupe d'hommes et une grosse stèle fut placée sous lui, juste sous ses racines. Il fut ensuite replanté sur la stèle et le trou qui l'entourait fut à nouveau rempli de terre. Les hommes récitèrent une incantation, tracèrent une rune et quand la cérémonie fut terminée, quittèrent la forêt.

Mais désormais, la présence de la pierre compliquait la vie du jeune arbre. Il avait beau essayer de toutes ses forces d'étendre ses racines, la présence de la pierre lui interdisait de les faire plonger plus profondément dans la terre. Après avoir passé plusieurs jours à essayer, l'arbre était sur le point d'abandonner, quand tout à coup, la stèle se mit à lui parler.

« Dis-moi, que vois-tu de là-haut ? Je t'en prie, peux-tu me dire ce que tu vois ? Car je ne suis pas une stèle ordinaire. Un jour, je serai une stèle magique. Très grande et très importante. »

L'arbre fut très surpris d'entendre la stèle lui parler si nonchalamment, et aussi passablement mécontent.

« Et pourquoi devrais-je te raconter quoi que ce soit ? Tu ne fais rien d'autre qu'entraver le chemin



de mes racines. »

L'arbre prononça ces mots à sa plus grande surprise, car il n'avait jusqu'alors jamais pu parler.

La stèle commença alors à expliquer à l'arbre sa situation. Il semblait que pour qu'elle puisse devenir une stèle magique, elle devait être placée sous les racines d'un arbre et enchantée au cours d'une cérémonie particulière. Ainsi, à mesure que l'arbre deviendrait plus vieux et plus sage, il transmettrait une partie de sa sagesse à la pierre, lui permettant ainsi de faire grandir sa propre puissance magique. La capacité que l'arbre avait de parler n'était que l'une des choses qu'il avait apprise en grandissant, et la pierre avait appris ceci de l'arbre.

Grâce à son nouveau don, l'arbre se mit à parler aux oiseaux, aux fées et aux autres créatures de la forêt et, à l'écoute de leurs récits du monde extérieur, vit grandir en lui un insatiable désir de voyager, de quitter le lieu où il était enraciné. Il commença donc à tirer sur ses racines, jusqu'à ce que des fissures apparaissent dans le sol. Il continuait de tirer, jour après jour, sans que ni lui-même, ni personne d'autre, ne puisse l'arrêter. Pour finir, l'inévitable se produisit, et dans un terrible craquement, l'arbre finit par se tordre et s'extraire du sol avec ses courtes racines. C'est à cet

instant que le jeune arbre découvrit qu'il savait marcher et il décida donc de quitter Boisobscur sur-le-champ et de partir vers de plus verts pâturages.

La stèle se sentit très triste de voir son seul ami au monde se préparer à partir et lui dit :

« Promets-moi de revenir de temps en temps me voir, jeune arbre, veux-tu ? Je n'aimerais rien tant que t'entendre raconter tous tes voyages.

– Bien sûr ! Je reviendrai te voir, je te le promets. »

Et le jeune arbre commença son voyage. Il était désolé pour la pierre, qui désormais ne deviendrait jamais la stèle magique qu'elle rêvait tellement d'être, mais il savait qu'il lui fallait suivre ses propres rêves.

Ses pérégrinations permirent au jeune arbre d'acquérir une grande sagesse. Chaque fois qu'il croisait des dangers ou des monstres, il lui suffisait de se tenir parfaitement immobile et de faire semblant d'être un arbre ordinaire. Si un prédateur venait le humer de trop près, le jeune arbre attendait qu'il soit tout proche pour faire bruisser violemment ses branches, infligeant à la créature une terrible frayeur qui la faisait détaler aussitôt.

La promesse à la stèle

L'arbre poursuivait son voyage, à travers les orages et le blizzard, au fond des cavernes obscures et humides et à travers les océans profonds aux eaux bleues. En chemin, il croisait parfois d'autres arbres voyageurs. La plupart de ceux qu'il rencontrait avaient aussi été choisis comme lieu d'enfouissement de pierres magiques et, eux aussi, avaient laissé leur stèle derrière eux pour vivre leurs propres aventures. Il croisa aussi des arbres qui s'étaient brisés ou desséchés, après s'être égarés dans le désert ou avoir été piégés par de fortes chutes de neige.

Un beau jour, plusieurs mois après le début de son voyage, le jeune arbre réalisa qu'il lui était de plus en plus difficile de se déplacer. Peu importe la quantité d'eau fraîche qu'il bût ou que le soleil caressât plaisamment son feuillage, il était de plus en plus lent.

« Ce doit être ce qui est arrivé à tous ces arbres morts que j'ai vus, se dit l'arbre. Et c'est ce qui m'arrivera à moi aussi… »

Soudain, l'arbre se rappela la promesse qu'il avait faite à la stèle, à Boisobscur : celle de revenir dans la forêt et de lui raconter tous ses voyages. Le jeune arbre n'avait pas une seule fois rendu visite à la stèle depuis ce jour. En réalité, il l'avait complètement oubliée.

« Je devrais rentrer, pensa-t-il. Je devrais rentrer et parler à la stèle, tant que j'ai encore assez de force pour me déplacer. »

Il se lança donc sur le chemin du retour, pour rentrer dans la forêt de Boisobscur.

Les courtes racines de l'arbre traînèrent derrière lui tout au long de la route, essayant de le

forcer à s'arrêter, mais il les ignora et finit par parvenir à la forêt où il avait jailli du sol autrefois. Mais la vue de son ancien compagnon de pierre lui causa un véritable choc. N'ayant pas réussi à devenir magique, la stèle avait été prise pour un rocher quelconque et avait en grande partie été taillée en plus petits morceaux, emportés pour fabriquer des outils et autres objets. Il ne restait qu'un tout petit fragment de la stèle. Sans se laisser démonter, le jeune arbre commença à raconter toutes ses histoires de voyage, et la petite stèle écouta chacun de ses mots dans un silencieux émerveillement.

Ce qu'il advint ensuite...

Quand l'arbre eut finit de raconter à la stèle le dernier de ses récits, il se dit en lui-même :

« Maintenant que j'ai tenu ma promesse à la stèle, il m'est égal de sécher et de mourir sur place. »

Mais curieusement, il remarqua qu'il se sentait en bien meilleure santé que cela n'avait été le cas depuis bien longtemps. Il s'avéra que, tout comme la capacité de la stèle à parler lui était venue de l'arbre, la capacité de l'arbre à marcher lui était venue du voisinage de la pierre. Et à mesure que le temps passé loin de celle-ci augmentait, il avait commencé à perdre ce pouvoir. Il comprenait à présent que les malheureux arbres morts qu'il avait vus lors de son voyage avaient perdu leur capacité à se mouvoir pour avoir négligé de rendre visite à leurs compagnons de pierre.

La petite stèle et l'arbre, qui n'était désormais plus très jeune, formèrent une solide alliance et devinrent des amis inséparables. L'arbre plaça en effet la stèle dans un creux de son tronc, lui permettant ainsi de partager toute sa sagesse et tout son savoir. Il leur arrivait parfois de partir en voyage tous les deux, faisant ainsi grandir leur sagesse et leur expérience, car si la pierre n'était pas devenue magique durant la longue absence de l'arbre, elle avait en revanche accumulé d'incroyables connaissances.

À mesure que les années passèrent, l'arbre et la stèle acquirent une grande réputation pour leur sagesse sans égale, et furent respectivement connus sous le nom de « Vieux Chenu » et de « Stèle du Savoir ». En effet, aujourd'hui encore, des voyageurs s'aventurent à Boisobscur pour solliciter les conseils de cette association improbable entre un arbre et une stèle.

C'est ainsi que s'achève cette histoire du Vieux Chenu et de la Stèle du Savoir.

Le douzième conte

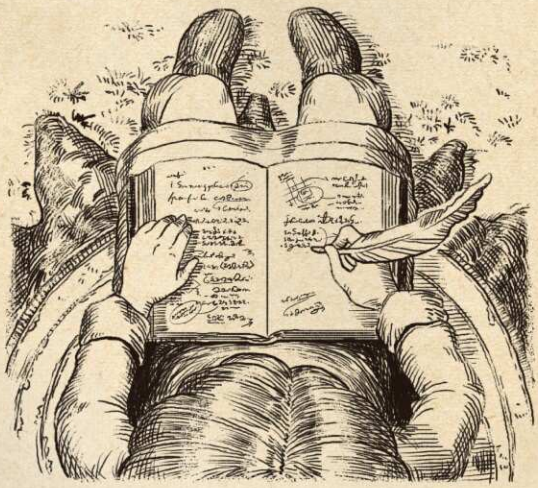
Le journal d'une jeune femme

Un vieux voyageur se tenait au coin d'une rue, racontant à une foule amassée toutes ses aventures. La foule aimait à entendre ses récits, et parmi elle, quelqu'un lui demanda :

« Quelle est la chose la plus incroyable que vous ayez jamais vue ? »

Le vieux voyageur réfléchit un moment puis répondit :

« Laissez-moi vous parler d'un journal que j'ai découvert. Je voyageais sur des terres particulièrement inhospitalières, une jungle située au pied d'une haute chaîne de montagnes, si dense que nulle lumière n'en franchissait la canopée. J'étais convaincu d'être le premier être humain à mettre le pied en ces lieux... jusqu'à ce que je tombe sur un journal. Imaginez ma surprise quand je l'ouvris et que je compris qu'il s'agissait du journal d'une jeune fille. Il devint pour moi une véritable obsession. Je ne pouvais m'arrêter de penser à elle et à ce qui lui était arrivé. Écoutez ce qu'elle y a écrit. Avez-vous jamais entendu d'histoire aussi incroyable que la sienne ? »



« Je me demande où tu es passé… Je t'ai cherché pendant longtemps mais je ne t'ai trouvé nulle part… »

« En traversant un village aujourd'hui, j'ai entendu quelques personnes parler de toi… Leur description est un peu différente de ce dont je me souviens, mais c'était toi, ça ne fait aucun doute. Elles ont dit que tu te dirigeais vers le nord. C'est donc là que j'irai aussi. »

« Je n'arrive pas à le croire. On dit que tu t'es… jeté dans une sorte de marécage, quelque chose appelé "le marais aux Miasmes"… Pourquoi faire une telle chose ? Que vais-je faire, à présent ? »

« J'ai enfin trouvé quelqu'un qui a pu me parler de ce "marais aux Miasmes". Cela s'annonce mal. On raconte que ceux qui contemplent le marais sont attirés vers ses eaux par les "esprits maléfiques" qui y résident. Ils traquent ceux qui ont succombé au désespoir et les obligent à s'y jeter… Est-ce là ce qui t'est arrivé…? »

« Je comprends enfin. Le mystère du marais aux Miasmes… Je sais désormais ce que je dois faire. »

« La nuit dernière, un magicien itinérant m'a dit que les êtres de ce monde partagent leur âme avec quelqu'un d'un autre monde. On les appelle des "âmes sœurs". Selon lui, les vies des âmes sœurs sont intimement liées et s'affectent l'une l'autre. Mais en se jetant dans le marais aux Miasmes, certaines personnes peuvent trancher le lien qui les unit à leur âme sœur et laisser le mal consumer leur cœur. Ceux qui ont fait ce choix n'ont aucune possibilité de rédemption. Même en libérant leur cœur du mal et en rétablissant le lien avec leur âme sœur, ces personnes ne redeviennent jamais celles qu'elles furent autrefois.

Il m'a dit autre chose. De très important. J'ai besoin de temps pour réfléchir à ce que je dois faire ensuite… »

« Mon choix est fait. Je dois devenir magicienne. C'est le seul moyen que j'ai pour te sauver. »

« La dernière fois que j'ai écrit remonte à plusieurs années. Je suis désormais l'une des Grands Sages, capable de créer une brèche dans le temps lui-même. J'ai décidé de faire le saut et de sauver ton autre toi. Je prendrai bien soin de lui, depuis le tout début. Je sais que je ne pourrai jamais revenir à cette époque, mais je ne le regretterai pas. Dans l'autre monde, je trouverai "l'âme libre" à laquelle tu fus jadis lié et je l'absorberai. Cette âme renaîtra alors, comme mon propre enfant. »

« Je pars pour un voyage, un long voyage afin d'acquérir la "vie" dont j'ai besoin pour pouvoir te sauver. C'est le moins que je puisse faire pour toi, après ce que toi, tu as fait pour moi...

Je crois qu'un jour, ton âme reviendra et que nous nous retrouverons.

Tu m'as sauvée...

Tu as tout sacrifié pour moi...

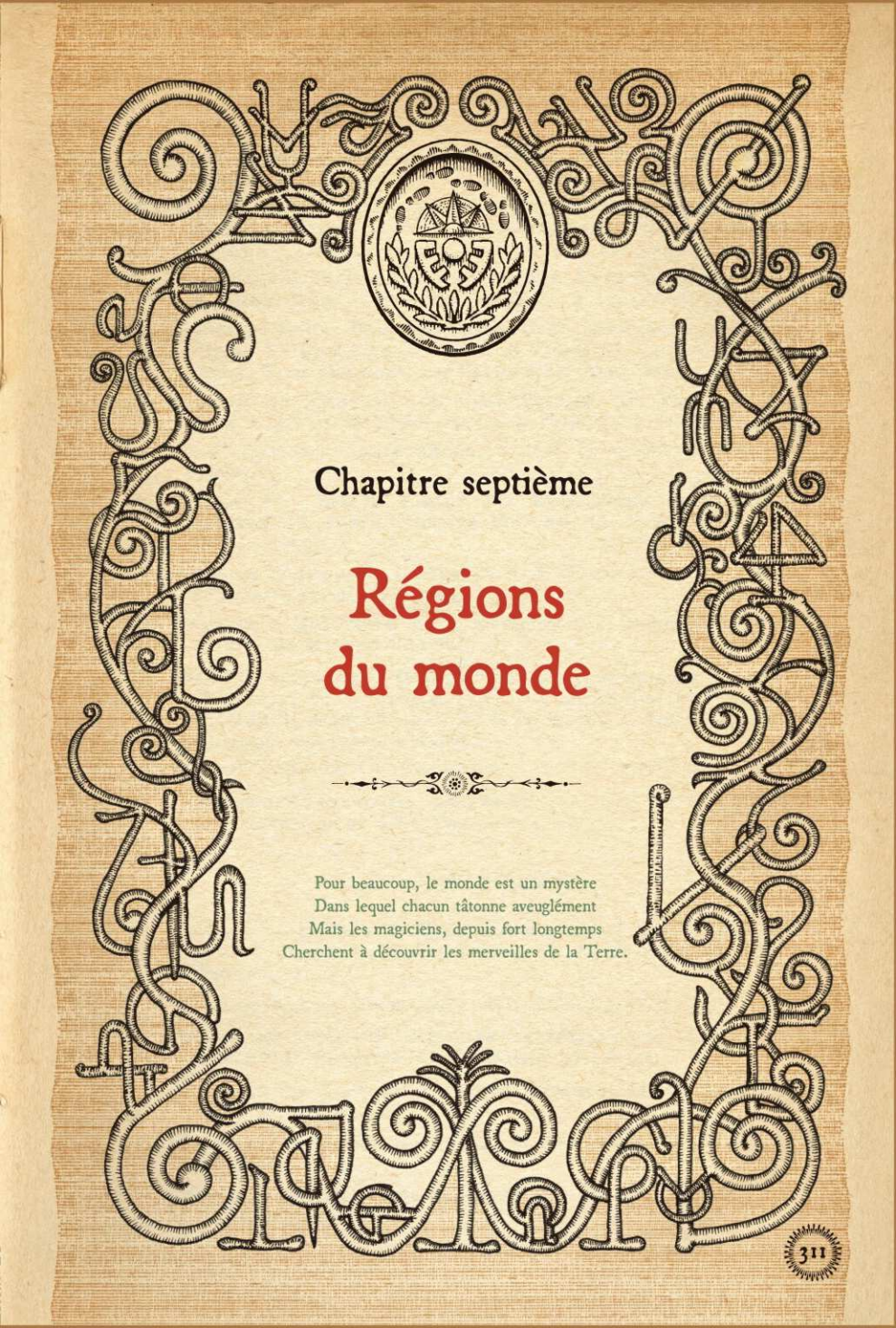
Tu as donné ta vie pour que je puisse vivre la mienne...

Tu...

Je dois te revoir... »

Après que le vieux voyageur eut fini de lire le journal, la foule qui s'était assemblée devant lui resta longtemps silencieuse. Avant qu'aucun d'eux n'ait su que dire, le vieux voyageur tourna les talons et partit en traînant les pieds pour poursuivre ses pérégrinations. Mais juste avant de quitter la ville, il se retourna pour lancer un regard à son audience frappée de stupeur et s'adressa à eux une fois encore.

« Le journal n'est pas la seule chose que je trouvai, ce jour-là. Il y avait à côté de lui une baguette. Je crois que c'était la sienne... »



Chapitre septième

Régions du monde

Pour beaucoup, le monde est un mystère
Dans lequel chacun tâtonne aveuglément
Mais les magiciens, depuis fort longtemps
Cherchent à découvrir les merveilles de la Terre.

La Grotte scintillante
Inuktituk
Polaria
Boisobscur
Le bois Bolet
Jabal al-Dukhan
(« le Kraa »)

Automnia
La Nécropole du Néant
Le marais aux Miasmes
Le sentier des Stèles
Perdida
Kassler
Carabas
Aestiva
Le temple du Jugement
Al-Mameuh
La côte aux Naufrages
Le palais des Larmes
Port-Maillot
Mamagascar
Boicéliande

Aestiva : Nord

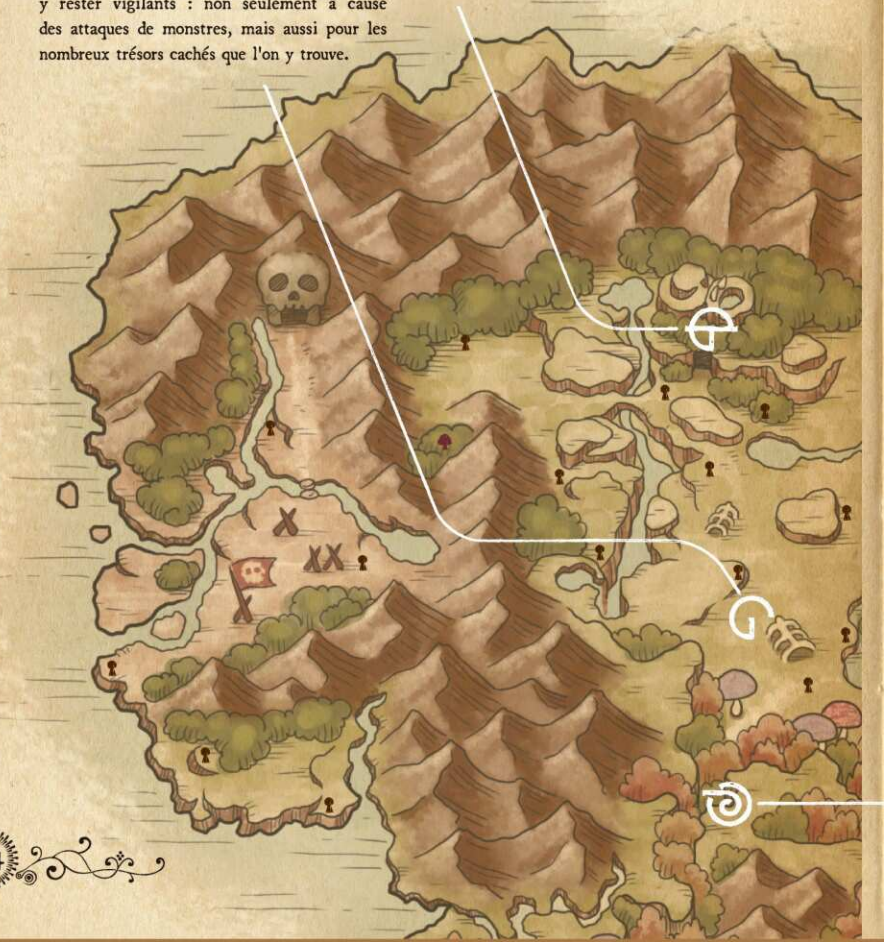
La partie septentrionale d'Aestiva jouit toute l'année d'un climat doux et tempéré, auquel elle doit la luxuriante végétation qui la couvre. Aucun voyage au nord d'Aestiva ne serait complet sans une visite de la cité de Carabas, où de félins habitants seront pour tout magicien synonymes de rencontres hautes en couleurs.

Les Vallons ondoyants

Les Vallons ondoyants s'étendent vers le sud depuis la lisière de Boisobscur et abritent une grande diversité de faune et de flore et plusieurs merveilles naturelles. Les voyageurs doivent y rester vigilants : non seulement à cause des attaques de monstres, mais aussi pour les nombreux trésors cachés que l'on y trouve.

Boisobscur

La plus ancienne et la plus belle forêt d'Aestiva. Toutes sortes de merveilles attendent ceux qui s'y aventurent, depuis de redoutables gardiens en passant par des arbres qui parlent.



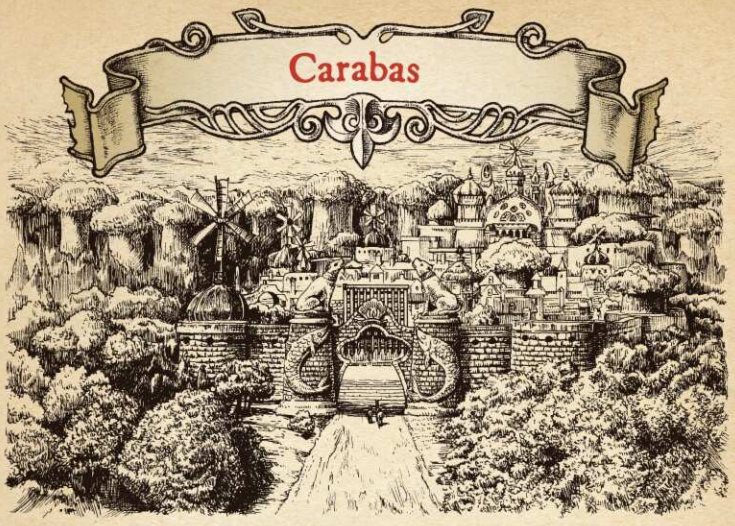
Carabas

Entourée de rivières aux eaux cristallines et de forêts millénaires, Carabas est la plus grande cité du nord d'Aestiva. Elle est célèbre pour son roi félin et pour la cohabitation harmonieuse de ses habitants, mistigris et humains.

Le bois Bolet

Le bois Bolet est une forêt très fertile où la vie foisonne. On dit que les eaux d'une fontaine miraculeuse sont la source de cette remarquable vitalité.

Carabas



La cité tranquille du roi félin

Carabas se situe en plein cœur des luxuriants Vallons ondoyants, qui s'étendent jusqu'à Boisobscur. Cette portion d'Aestiva jouit d'un climat constant et tempéré qui en fait une destination de choix pour tout magicien voyageur.

Carabas abrite une importante population à l'aspect félin, appelée les mistigris, et la ville est réputée pour son atmosphère de cohabitation harmonieuse entre mistigris et humains. Un roi félin occupe d'ailleurs le trône royal de Carabas depuis fort longtemps.

La douceur de son climat donne à Carabas un rythme de vie plus lent que dans d'autres grandes villes. Cela en fait l'endroit rêvé pour le voyageur fatigué cherchant à récupérer après un long voyage.

Informations essentielles

- Ville : Carabas
- Climat : assez doux toute l'année
- Spécialité locale : miel parfumé
- Tempérament : chaleureux mais indécis
- Festivals : Championnat de ronronflette, Tournoi de chat perché
- Sport local : chat perché

Le roi Félix IV

Carabas : histoire récente

Même les plus paisibles des sociétés possèdent des éléments perturbateurs. Dans le cas de Carabas, ce sont les souris qui jouent les trouble-fête. La lutte de la ville contre celles-ci fait rage depuis des siècles, bien que les mistigris aient récemment réussi à asseoir leur domination. Selon certaines rumeurs, pourtant, un nouveau clan de souris malicieuses rôderait quelque part dans la ville, attendant le bon moment pour prendre sa revanche.

Souvenirs

Carabas est célèbre pour sa production de tissus, parmi les plus beaux au monde.

- Miel parfumé
- Habits rustiques

Us locaux : le contact de nez

Les mistigris se saluent de manière assez curieuse. Quand deux d'entre eux se rencontrent, ils rapprochent leur visage jusqu'à ce que leurs nez se touchent. C'est là un signe d'intimité et les mistigris accordent une importance particulière au contact physique avec leurs amis. Sachez qu'il est très mal élevé de grimacer lorsqu'on se touche le nez, efforcez-vous donc de rester sérieux, même si les moustaches chatouillent.

Lieu de rencontre très prisé : la place royale

Vaste espace ouvert, tout près du palais royal, cette place est célèbre pour la grande statue placée en son centre (représentant le roi Raminagrobis Ier) et les nombreuses échoppes et autres aménagements qui l'entourent. Véritable cœur de la ville, il y a toujours quelque chose à y voir.

Aestiva : Sud

La partie méridionale d'Aestiva est couverte d'un grand désert de sable, au centre duquel se dresse la majestueuse et mystérieuse cité-état d'Al-Mameuh.

Avec au sud le village de pêcheurs de Port-Maillot et à l'ouest le volcan Jabal al-Dukhan (surnommé « le Kraa » par les autochtones), cette région saura piquer la curiosité des voyageurs.

Le temple du Jugement

Ce temple majestueux fut édifié par les anciens sages afin de permettre aux magiciens d'y développer leur talent. Seuls ceux qui réussissent les épreuves très strictes qui y sont imposées peuvent espérer devenir un jour des sages.

Al-Mameuh

Oasis désertique, dirigée par une reine taure. Célèbre pour ses savoureuses babanes et ses fontaines de lait, la cité invite les visiteurs à étancher leur soif et calmer leur faim.

La côte aux Naufrages

Surnommées « cimetière des épaves », les eaux traîtresses bordant la côte aux Naufrages sont truffées de coques et de mâts brisés. La plupart des vaisseaux naufragés, au nom depuis longtemps oublié, y sont lentement engloutis par les fonds marins.

Le palais des Larmes

Ruines d'une cité jadis prospère. Son dédale de couloirs de pierre mérite encore aujourd'hui d'être vu.

Port-Maillot

Ravissant village de pêcheurs surnommé le « joyau des mers du Sud ». Port-Maillot est connu pour avoir vu naître le « bateau volant », un navire de pêche unique en son genre.

Jabal al-Dukhan (« le Kraa »)

Puissant volcan où nulle plante ne pousse et dont s'écoule constamment une lave bouillonnante. Par le passé, la mise en place par magie d'un énorme rocher dans le cratère du « Kraa » a permis d'empêcher des éruptions.

Al-Mameuh

Oasis désertique à la prospérité chaque jour croissante

Il n'est pas de vue plus impressionnante que celle du scintillement des tours d'Al-Mameuh se dressant dans l'immensité du désert. En ses murs, de généreux babaniers et deux fontaines de lait crémeux attendent le voyageur fatigué. En découvrant la cité pour la première fois, le visiteur est frappé par deux choses : sa magnificence, et l'attachement de ses habitants à l'égalité. Al-Mameuh est en effet l'un des seuls états au monde à avoir été dirigé par une longue succession de souveraines. Cet état de fait n'est certainement pas étranger à sa prospérité.

Informations essentielles

- Ville : Al-Mameuh
- Climat : chaud et aride
- Spécialités locales : babanes, lait crémeux
- Tempérament : flexible, peut-être à cause de la chaleur
- Festival : Récolte de la babane
- Sport local : le Relais de l'oasis

La sultaurane d'Al-Mameuh

Histoire d'Al-Mameuh

Al-Mameuh n'était encore qu'une petite oasis du désert quand un sage en visite décida de bâtir deux fontaines de lait en son centre (dans la partie aujourd'hui occupée par la place centrale). Le lait crémeux fourni par les fontaines autorisa la culture de plantes choisies et le développement ultérieur de la babane, fruit désormais reconnu comme l'un des trois meilleurs au monde. Al-Mameuh doit donc sa prospérité actuelle à la générosité d'un sage et au travail de nombreux et courageux cultivateurs de babanes.

Gourmandises incontournables

Faits à partir des babanes locales, ces desserts ne se dégustent qu'à Al-Mameuh.

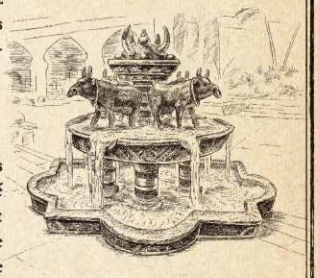
- Babana split
- Babane au chocolat

Us locaux : musique traditionnelle

Les habitants d'Al-Mameuh sont connus pour leur amour de la musique et de la danse et vous inviteront peut-être à chanter une mélodie avec eux. N'hésitez pas à accepter : c'est là l'un des meilleurs moyens de faire connaissance avec le peuple de cette cité-état unique.

Lieu de rencontre très prisé : les fontaines de lait

La place centrale d'Al-Mameuh accueille les légendaires fontaines de lait, sources de la prospérité de la ville. Le lait qui en coule est extrêmement crémeux et réellement délicieux. Plus qu'une simple boisson rafraîchissante, c'est un ingrédient clef de nombreux plats savoureux.



Port-Maillot

Village de courageux commerçants et de pêcheurs intrépides

Port-Maillot fait partie de l'empire mameuhnite et représente la plaque tournante du commerce mondial de babanes. C'est aussi là que vivent les seuls pêcheurs à utiliser les navires connus sous le nom de bateaux volants. Les nouveaux visiteurs sont souvent impressionnés par son tohu-bohu, sans parler du code vestimentaire, mais la plupart finissent par vouloir y vivre.

Informations essentielles

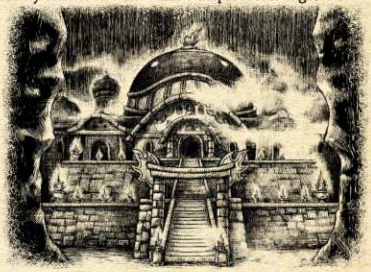
- Climat : chaud et humide, mais avec une agréable brise marine
- Spécialités locales : époustouflétan, crevettes-lucioles
- Tempérament : assez rugueux, mais le cœur sur la main
- Sport local : course de bateaux volants

Les vendeurs de rue et leur marchandise

Les marchands des rues de Port-Maillot sont célèbres dans le monde entier. Leurs étals abritent aussi bien des trésors insoupçonnés que de la camelote : à vous d'essayer de faire la différence.

Le temple du Jugement

Dans la partie nord du Sahblara se trouve un antique bâtiment connu sous le nom de temple du Jugement. Protégé par un imperturbable gardien de pierre, ce temple fut construit pour pourvoir à l'éducation des futurs sages. Les magiciens assez chanceux pour s'y former doivent réussir l'Épreuve de sagesse et l'Épreuve d'amitié avant de relever un ultime défi, bien plus difficile. Il est communément admis que seuls les magiciens capables de venir à bout de la troisième épreuve sont en mesure de devenir des sages.

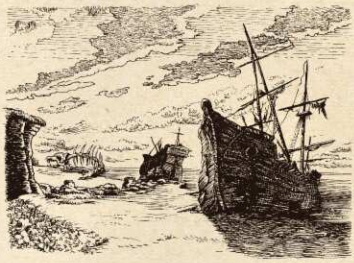


Le Sage Suprême

Les visiteurs du temple du Jugement auront peut-être la chance de se voir accorder une audience avec le Sage Suprême, magicien qui, dit-on, vivrait au temple depuis sa construction. Le Sage Suprême est le maître ultime pour tout ce qui a trait aux familiers et dispense son savoir et ses conseils à ceux qu'il juge dignes. Une visite au Sage Suprême est indispensable pour tout magicien qui souhaite se distinguer sur le champ de bataille.

La côte aux Naufrages

D'innombrables vaisseaux ont sombré corps et bien au large de la côte aux Naufrages, donnant aux eaux étranges qui la bordent le surnom de « cimetière des épaves ». En dépit du bon sens, des marins inconscients continuent d'y affluer en masse à la recherche de trésors submergés, leur navire rencontrant alors invariablement le même sort que celui de leurs prédécesseurs, cycle cruel s'il en est. Les survivants disent avoir aperçu une étrange lueur juste avant que leur navire ne sombre, mais nul n'en a jamais découvert la source, et les sages s'accordent à dire que partir à sa recherche serait une perte de temps, et probablement dangereux.



Le palais des Larmes

Jadis capitale d'un riche royaume du désert, cette ville en ruine est désormais désignée sous le nom de palais des Larmes. On dit que chaque nuit, on y entend des sanglots de femme, mais nul être humain n'a jamais été vu à l'intérieur. Il est possible que ces rumeurs et le nom par lequel on désigne ces ruines aient été inspirées par la statue de la femme en pleurs qui se trouve dans l'un des temples de la ville.

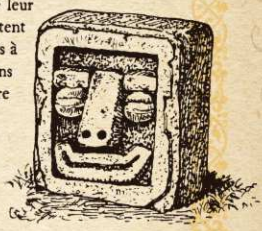
La culture des Stèles

Les origines de la culture des Stèles

La plupart des magiciens itinérants connaissent bien les pierres levées disséminées dans les divers royaumes du monde. Ces pierres levées sont de grands trésors que nous ont légué les anciens et sont capables de conserver nos pensées et nos souvenirs et de revigorer le corps et l'esprit. Elles tiennent une place essentielle lors des voyages.

L'aube de « l'Âge des Sages » fut marquée par un usage très répandu des pierres dans la magie, au point qu'on surnomme parfois cette époque « l'Âge de pierre savant ». Les magiciens de cette période travaillèrent à découvrir les mystères des pierres et utilisèrent statues et tablettes pour conserver le savoir. Leur importance était telle que des sorts spéciaux furent développés afin de faciliter leur transport, permettant à une incroyable civilisation de la pierre d'émerger.

Les premières tablettes de pierre, appelées « stèles de mémoire », conservaient les pensées et les souvenirs, tandis que les versions plus tardives et plus élaborées étaient capables de se déplacer et de parler de leur propre initiative. Ces pierres, ou stèles, dont certaines existent toujours, possèdent un savoir magique sans égal. Très sensibles à la flatterie, elles partagent volontiers ce savoir avec les magiciens qui savent s'y prendre. Ne ratez pas une occasion d'apprendre des choses auprès d'elles.



Les gardiens des villes

La plupart des grandes villes de l'histoire furent construites en pierre. Ces pierres offraient non seulement des murs solides mais aussi une protection magique. Nombre de cités, tours, cavernes et autres lieux bénéficient d'une telle protection. On dit qu'ils sont gardés par des « pierres vivantes ».

Ces pierres vivantes continuent de protéger les édifices bien après le départ des humains. Le monde est ainsi rempli de mélancoliques pierres animées, gardant, stoïques, des villes abandonnées depuis belle lurette.

Automnia

Située à l'est d'Aestiva, Automnia offre un environnement hostile, partagé entre le sentier du Cabri, au nord, et les plaines de Laietonie, au sud. Automnia abritait autrefois plusieurs royaumes rivaux mais désormais, à l'exception du territoire méridional de Kassler, tous ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes.

La Nécropole du Néant

Ce château récemment rebaptisé était jadis la résidence royale d'un royaume désormais dévasté.

Le marais aux Miasmes

Lieu profondément troublant, évoquant le sort tragique de l'humanité. On dit que les regrets des morts hantent encore ces marais.

Perdida

Petit village assez mal connu où pullulent légendes et rumeurs sur le Sauveur.

Le sentier des Stèles

Vallée étrange et obscure, que l'on dit remplie de tombes d'anciens prêtres. Le sentier des Stèles est le seul chemin reliant les parties nord et sud d'Automnia.

Kassler

Kassler est une ancienne cité impériale, berceau de la recherche scientifique et magique depuis plusieurs générations. Elle est sise au cœur des plaines de Laietonie, dans la partie sud d'Automnia.

Kassler

Siège de l'innovation scientifique et magique

Kassler est la plus grande ville d'Automnia et la capitale de ce qu'on appelle fréquemment « l'empire de Laietonie ». C'est une destination prisée des réfractaires à la magie, car ses installations modernes facilitent la vie des non-magiciens. La ville est en constante amélioration, la dernière innovation consistant en un système de rails qui permet à l'ensemble des bâtiments d'être déplacé grâce à la puissance de la vapeur. Le principal reproche émis par les visiteurs est que toute cette industrie et ces machines produisent un épais brouillard qui encombre les poumons.

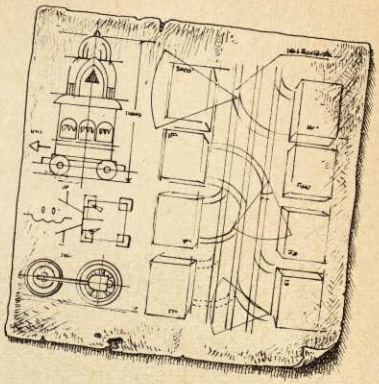
Informations essentielles

- Ville : Kassler
- Climat : froid et venté car située sur un haut plateau
- Spécialité locale : truffe noire
- Tempérament : curieux et dynamique, malgré un premier abord assez froid et indifférent
- Festival : la procession imporiale
- Sport local : la chasse aux truffes

L'emporeur de Kassler

La marche du progrès

Les citoyens de Kassler sont unis par leur nature curieuse et leur envie de soutenir et de protéger leur empire. En conséquence, les projets militaires magico-scientifiques de grande ampleur sont légion. Ils sont bien sûr toujours tenus top-secret, mais selon certaines rumeurs, le dernier projet de Kassler, le char Porco Grosso, a plusieurs longueurs d'avance sur les armes qui garnissent les arsenaux des autres pays.



Spécialités locales

◆ Truffes noires

Cette variété extrêmement rare de champignon comestible possède un merveilleux arôme et serait, dit-on, servie à l'emporeur en accompagnement de chaque repas.

Kassler sous son meilleur jour : la procession imporiale

Au cours de cette manifestation traditionnelle, l'emporeur parcourt les rues de Kassler. C'est aussi l'occasion pour l'Empire d'afficher ses dernières trouvailles technologiques.

Emblème de Kassler : le cochon

Aussi surprenant que cela puisse paraître à ceux qui ont déjà visité la ville contemporaine de Kassler, celle-ci était jadis connue pour ses immenses élevages de porcs. On pourrait leur attribuer l'actuelle prospérité de Kassler puisque ce sont eux qui ont déterré les truffes noires à l'origine de la richesse de l'empire. Il est intéressant de noter que l'expression péjorative « pourceau de travail » est désormais utilisée pour décrire les personnes obsédées par leur activité au point de négliger leur apparence. Injuste récompense pour le travail fourni jadis par lesdits pourceaux.

Autres îles

Si Aestiva et Automnia sont les deux continents les plus vastes, de nombreuses autres îles plus petites méritent d'être visitées par les voyageurs curieux. En voici les deux meilleurs exemples.

La Grotte scintillante

Grotte située au nord de la plus grande des îles de Polaria. Certains racontent qu'elle forme un tel dédale que quiconque s'y aventure n'en ressort jamais. Ils se trompent, bien entendu.

Inuktituk

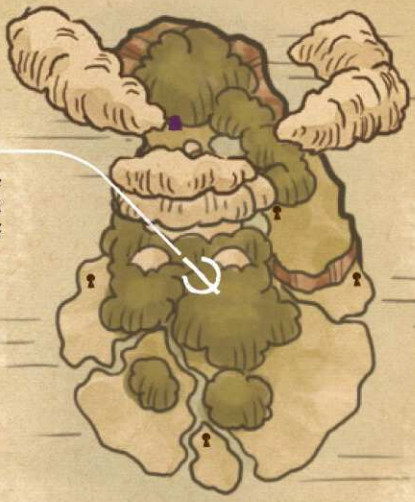
Sise dans la partie sud de l'île principale, Inuktituk est le seul lieu habité de Polaria. Prévoyez sa visite en été, car il y fait si froid en hiver que personne n'ose s'aventurer hors de chez soi.

Polaria

Ensemble d'îles situé au nord-ouest d'Aestiva. Le climat y est extrêmement rude et le sol couvert toute l'année par la neige et la glace. Habillez-vous chaudement si vous décidez de vous y rendre.

Mamagascar

Petite île isolée, recouverte d'une épaisse forêt, vierge de toute présence humaine. Même les pêcheurs les plus aventureux parmi ceux qui travaillent à proximité n'ont jamais osé pénétrer dans la forêt, et très rares sont ceux qui connaissent les secrets qu'elle abrite.



Boicéliande

Dans cette forêt se cache le village d'origine des fées. Il est dominé par une montagne si haute que son sommet est toujours entouré de nuages.

Inuktituk

Minuscule ville de neige et de glace

Inuktituk se trouve dans la partie sud de la plus vaste des îles de Polaria. Bien qu'il y fasse souvent un froid polaire, la ville est aussi connue comme le meilleur endroit où assister aux aurores boréales. Les visiteurs sont souvent intrigués par ses murs épais, conçus aussi bien pour repousser les monstres qu'une partie du froid.

Informations essentielles

- Climat : toujours glacial et neigeux
- Spécialité locale : ragoût glacé
- Tempérament : froid de prime abord, mais en réalité très chaleureux
- Festival : Bal des bonhommes de neige

L'ancien d'Inuktituk

La Grotte scintillante

À Inuktituk, la légende veut que cette grotte permette d'apercevoir le passé. Son plan complexe en fait une destination prisée des apprentis magiciens, mais ils sont souvent désorientés par les voix étranges qui y résonnent.

Boicéliande

Village féérique au plus profond de la forêt

Boicéliande est un curieux village, caché en plein cœur de la forêt située au centre de Mamagascar. C'est là que vivent toutes sortes de créatures féériques, qui illuminent la sombre forêt de leurs rires permanents et de leurs encas au fromage fondu.

Informations essentielles

- Climat : chaud, mais frais à l'ombre des arbres
- Spécialité locale : croque-fée
- Tempérament : rieur et généreux
- Festival : le Féestival du rire

Le Cabaret dentaire

Salle légendaire où tous les grands comédiens féériques se sont fait les dents. Les artistes y donnent trois représentations par jour pour montrer au public de quoi ils sont capables, et, avec un peu de chance, recueillir des rires. Le public du Cabaret dentaire est réputé pour son intransigeance, et les fées savent que si elles ont du succès ici, elles en auront partout ailleurs.

Les clairières cachées

L'habitat secret des Sylves

En marchant suffisamment longtemps en forêt, il arrive parfois que l'on tombe sur une clairière ne figurant sur aucune carte. Ces clairières sont le domaine des Sylves, chargés de protéger les terres boisées qui sont leur lieu de vie. Fuyant les villes et les villages, ils passent leurs journées en communion avec la nature.

Mystérieux Sylves

On dit que les Sylves sont capables de parler aussi bien aux plantes qu'aux animaux, ce qui expliquerait peut-être le curieux langage qu'ils ont développé. Les Sylves sont aussi capables de supporter d'intenses chaleurs et des froids terribles, un peu comme de vieux arbres majestueux.

Les apprentis magiciens seraient bien avisés de prêter l'oreille à leurs enseignements.

Xanadu

Une cité perdue, flottant dans le ciel

Xanadu était une cité bâtie exclusivement à l'aide de la magie et située au sommet d'un puissant pilier de pierre, invoqué des profondeurs de la terre. Elle était dirigée par une grande sorcière, dotée de redoutables pouvoirs magiques et dont les prophéties étaient réputées infaillibles.

Informations essentielles

- Climat : agréablement tempéré tout au long de l'année
- Spécialité locale : ivraie
- Tempérament : taciturne
- Sport local : course de plumeaux célestes

La sorcière de Xanadu

La tanière du dragon

Grotte près de Xanadu, détruite en même temps que la cité flottante. On raconte qu'elle abritait jadis un puissant dragon, la rendant inaccessible aux voyageurs ordinaires.

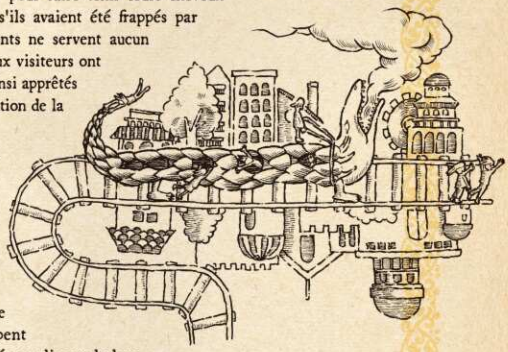
L'autre monde

Un autre monde dont on sait peu de choses

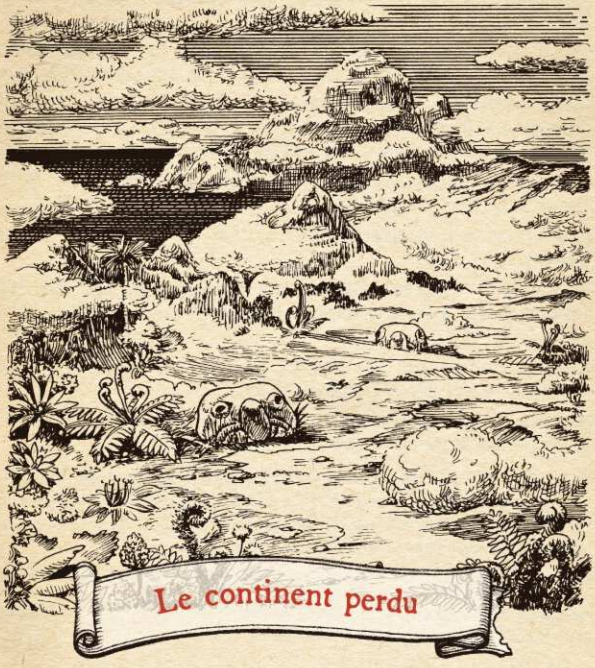
Le monde qui s'étend sous vos yeux n'est pas le seul à exister. Il y en a au moins un autre, mais comme seuls les magiciens maîtrisant le sort « Portail » sont capables de s'y rendre, rares sont ceux à y être allés. Certains individus chanceux ont néanmoins réussi à le visiter sans avoir recours à la magie et en ont fait le récit à leur retour.

Tous parlent des choses étranges qu'ils y ont vu, les vêtements, notamment. Quelqu'un a même rapporté une paire de lunettes entièrement noires ! Nul n'a encore réussi à savoir avec certitude leur utilité.

D'autres prétendent avoir vu de jeunes hommes appliquer une étrange substance gélatineuse sur leur chevelure, donnant ainsi à leur tête une certaine ressemblance avec le postérieur des créatures du genre Aves. D'autres utiliseraient cette substance pour faire tenir leurs cheveux droits sur la tête, comme s'ils avaient été frappés par la foudre. Ces comportements ne servent aucun but précis, mais de nombreux visiteurs ont remarqué que les hommes ainsi apprêtés obtenaient davantage d'attention de la part du sexe opposé.



Certains disent aussi y avoir aperçu des gens qui leur ressemblent comme deux gouttes d'eau. Il y a une vingtaine d'années, le maire de Port-Maillot a écrit dans son carnet de voyage avoir vu, dans l'autre monde, un énorme serpent crachant des nuages de fumée et glissant le long d'un drôle de chemin de métal. Plus déconcertant encore était le fait que le serpent semblait avoir avalé une grande quantité de personnes, dont l'une ressemblait trait pour trait au maire. Ce dernier conclut naturellement qu'il avait eu une hallucination et qu'il devait être souffrant, bien qu'il fût de fait en parfaite santé et soit toujours en bonne forme à ce jour.



Le continent perdu

On raconte qu'il existe dans le monde une étendue de terre inaccessible, nimbée d'un épais brouillard et de nuages impénétrables. Selon certaines légendes, ces terres abritaient jadis une civilisation très prospère, mais ces rumeurs ne furent jamais confirmées.

Personne ne sait en réalité comment s'y rendre, bien que certains affirment que le brouillard se dissipe un jour par an, en permettant ainsi l'accès par bateau. D'autres racontent que l'Œil du cyclone jette parfois d'infortunés marins sur ses rivages. Insistons sur le fait que ce ne sont là que rumeurs. Les magiciens curieux devraient faire preuve d'initiative et réfléchir à un moyen de chasser eux-mêmes le brouillard plutôt que se fier à des racontars indirects.

L'écriture nazcaä

En des temps immémoriaux, alors que la civilisation nazcaä était à son apogée, la langue que nous parlons aujourd'hui était transcrite selon une graphie différente et considérablement plus ancienne, qui finit par être connue sous le nom d'alphabet nazcaä.

Dans sa forme la plus ancienne, le nazcaä n'était même pas constitué de ce que l'on pourrait appeler des « lettres », mais était au contraire formé d'une prodigieuse variété de « glyphes » tripartites. Toutefois, leur réalisation était si laborieuse que, lorsque fut terminée la transcription de la plupart des textes savants, les mots en étaient déjà à être reproduits par des symboles uniques. Historiquement, la lecture et l'écriture de ces symboles s'effectuaient de droite à gauche. Ce ne fut qu'au Moyen Âge, lorsque se répandirent les larges manches que beaucoup associent aux arts magiques, que cette pratique fut abandonnée. Cette transition se fit au grand désarroi des laveuses, qui voyaient en ces manches tachées d'encre une véritable mine d'or.

L'une des caractéristiques de l'écriture nazcaä est l'absence à la fois de ponctuation et d'espaces entre les mots. On voit souvent de jeunes magiciens impatients se plaindre de ce que ces attributs compliquent d'autant le repérage du début et de la fin des phrases, mais il est généralement admis que la lecture du nazcaä ne devrait pas poser problème à ceux dont la volonté est d'un jour accéder au statut de sage. Une réponse plus pragmatique à ces doléances est que l'immense majorité des écritures modernes comportent maintenant ces caractéristiques suite aux progrès de l'alphabétisme au-delà des rares cercles érudits, et au besoin concomitant de faciliter la tâche du lecteur ordinaire.

Les esprits les plus vifs remarqueront que le nazcaä ne fait pas de distinction entre le haut et le bas de casse. En fait, cette dernière ne naquit qu'à l'invention de la presse d'imprimerie, où l'on baptisa ces deux catégories d'après les tiroirs, ou « casses », du haut et du bas, qui servaient à ranger les caractères. Mais il s'agit là d'un sujet pour un autre ouvrage.

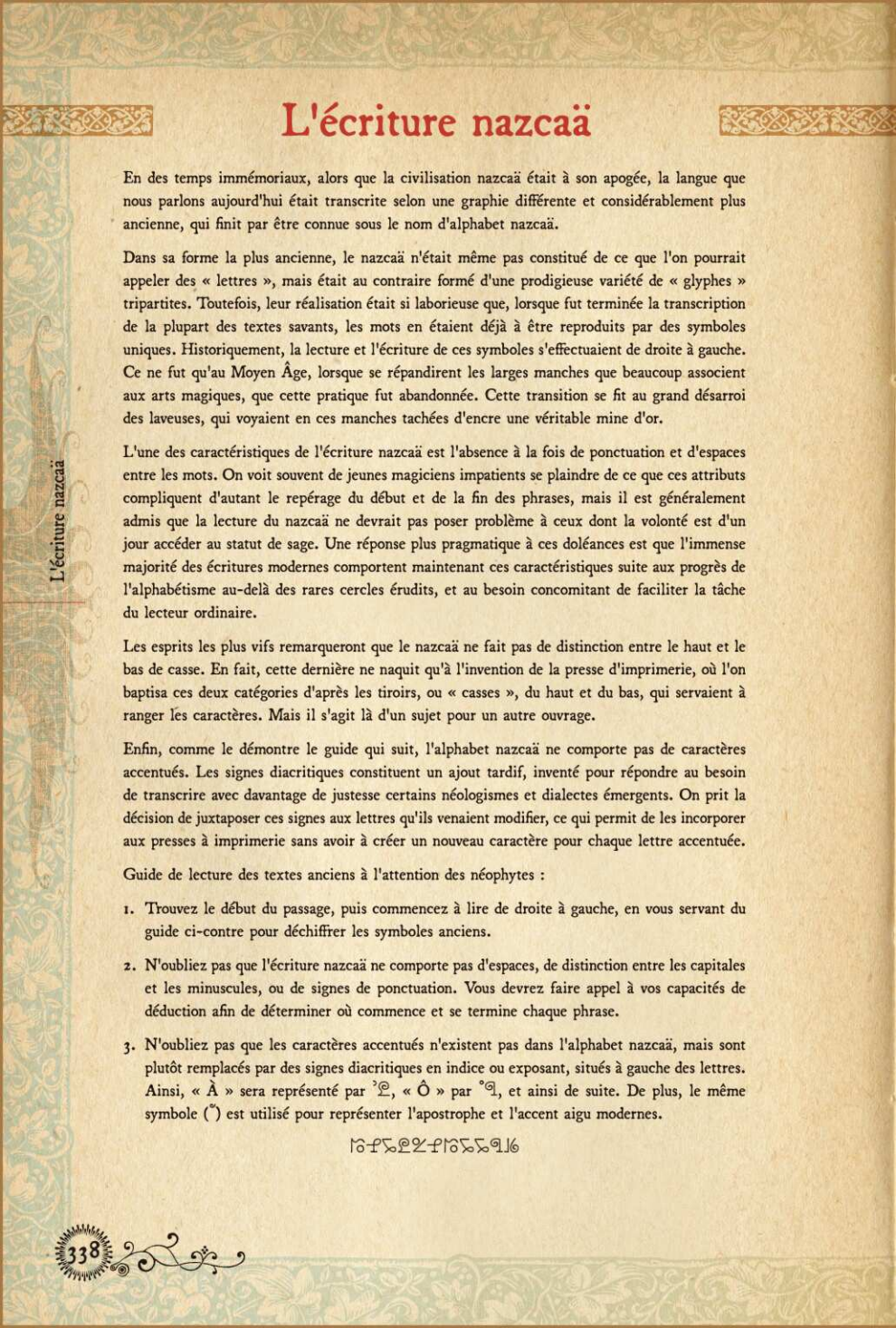
Enfin, comme le démontre le guide qui suit, l'alphabet nazcaä ne comporte pas de caractères accentués. Les signes diacritiques constituent un ajout tardif, inventé pour répondre au besoin de transcrire avec davantage de justesse certains néologismes et dialectes émergents. On prit la décision de juxtaposer ces signes aux lettres qu'ils venaient modifier, ce qui permit de les incorporer aux presses à imprimerie sans avoir à créer un nouveau caractère pour chaque lettre accentuée.

Guide de lecture des textes anciens à l'attention des néophytes :

1. Trouvez le début du passage, puis commencez à lire de droite à gauche, en vous servant du guide ci-contre pour déchiffrer les symboles anciens.

2. N'oubliez pas que l'écriture nazcaä ne comporte pas d'espaces, de distinction entre les capitales et les minuscules, ou de signes de ponctuation. Vous devrez faire appel à vos capacités de déduction afin de déterminer où commence et se termine chaque phrase.

3. N'oubliez pas que les caractères accentués n'existent pas dans l'alphabet nazcaä, mais sont plutôt remplacés par des signes diacritiques en indice ou exposant, situés à gauche des lettres. Ainsi, « À » sera représenté par ᾿ᴇ, « Ô » par °ᴉ, et ainsi de suite. De plus, le même symbole (˘) est utilisé pour représenter l'apostrophe et l'accent aigu modernes.



L'alphabet nazcaä

De l'obscurité naît la lumière...

Conserve précieusement ce tome,
Ô magicien,
et tu pourras un jour être appelé Grand Sage.

Permets-nous de te quitter avec un poème... une prophétie.
Tiens-en compte et ne reproduis pas les erreurs du passé.

Enfant de lumière blanche qui surplombe l'azur
Ton sang royal est froid et raide comme la mort
Si tu plonges le monde dans une nuit obscure
Entre ciel et terre tu cherches encore l'aurore
La justice tu ignores, ô toi belle éphémère
En ta tour d'ivoire par-delà les cieux
Ceux qui cherchent en vain à violer ta tanière
Et ses remparts trop hauts, ses mystères ténébreux
Rayonnant est l'espoir où renaissent les fleurs
En les dévoilant, vous trouverez son boudoir
Irisé et baigné d'une éclatante blancheur
Chers apprentis-mages, au cœur empli d'espoir

Redoutant parfois du chemin vous écarter
Oyez, apprentis-mages, ces paroles avisées
« Sois vrai à ton cœur ; tu prouveras ta pureté »